INDEKS Nr 320358 ISSN 1230-8773 CENA 3 / 30000 zł 2/95

Świat GIER KOMPUTEROWYCH



BLOODNET

DEATH MASK

THE LION KING

MAGIC CARPET

NASCAR RACING

Krzysztof Wirszyłło





CZEŚĆ!

Za oknami naszej redakcji zima króluje w pełni. Ci z Was, którzy są w wieku szkolnym i mają teraz ferie, zapewne hulają gdzieś na śniegu i ani im w głowie siedzenie przy komputerze. No i dobrze, tak być powinno. Ale jeśli komuś znudziło się już jeżdżenie na sankach, nartach czy łyżwach, oto jesteśmy.

W tym numerze ŚGK przygotowaliśmy dla Was kilka nowości, jak opisy gier Bloodnet, The Lion King, Nascar Racing oraz osławionego już programu Death Mask czyli Dooma na Amigę. Znalazło się również miejsce na pełne rozwiązania (m.in. świeżutkiego Dragonstone'a), a także porady (UFO, Theme Park). Miesiąc temu ogłosiliśmy zwycięzców naszej nagrody za grę roku 1994. Jednym z laureatów ZŁOTEGO DYSKU była gra The Settlers. Ponieważ, jak się okazało, żadne polskie pismo nie zajęło się tą grą na poważnie, postanowiliśmy zrobić to my, stąd w numerze obszerny artykuł o tym właśnie produkcie. Poza tym zamieściliśmy sporą dawkę materiałów różnych, z których szczególnie polecam... rozwiązanie naszego świątecznego konkursu. Tak, dobrze wiem, że to Was interesuje najbardziej, więc czym prędzej zajrzyjcie na stronę 59.

Na zakończenie, korzystając z okazji, chciałbym ponownie przypomnieć, że wszyscy Czytelnicy, których tekst opublikowaliśmy, są proszeni o kontakt. Kochani, bez Waszych dokładnych danych nie możemy wysłać Wam pieniędzy! Napiszcie więc lub jeszcze lepiej, zatelefonujcie!

Serdecznie podziękowania od całej redakcji dla Roberta Todda.

Redaktor naczelny:
Piotr Pieńkowski

ISSN 1230-8773 INDEX 320358

ŚWIAT GIER KOMPUTEROWYCH

Rok3. Numer 2

REDAKTOR NACZELNY:
Piotr Pieńkowski

Z-CA RED. NACZELNEGO:
Wojciech Stawski

REDAKTOR GRAFICZNY:
Krzysztof Wirszyłło

SKŁAD KOMPUTEROWY:
Grażyna Zubik

GRAFIKA:
Monika Beyger

REDAKCJA:
Tomasz Łoboda
Agnieszka Przybylska
Krystyna Sałasińska

WSPÓŁPRACA:
Tomasz Dominiak
Tomasz Kokoszczyński
Dariusz Lewkowski
Arkadiusz Matczyński
Dominik Młyński
Piotr Orcholski
Jacek Piekara
Bartosz Stawski

ADRES REDAKCJI:
ul. Świętojańska 2/7
85-077 Bydgoszcz
tel. 45 51 18, fax 22 64 03

DRUK:
"Zakłady Graficzne" Sp. z o.o.
ul. Okrzei 5, 64-920 Piła

DYREKTOR WYDAWNICTWA
Andrzej Kentzer

WYDAWCA:
PWH ALFIN sp. z o.o.
ul. Świętojańska 2/7
85-077 Bydgoszcz

Konto:
Bank PKO S.A. Bydgoszcz
5.09011-400933.9-2511-30-111.0

OKŁADKA:
Krzysztof Wirszyłło

PLAKAT
Krzysztof Wirszyłło

SKŁAD NA KOMPUTERACH AMIGA.



TRYBUNA



NOWOŚCI



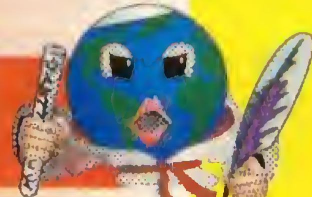
TRIKI



HITY



OPISY



DODATKI



BLOODNET

Ta przygodówka nie ma sobie równych pod wieloma względami. Dziwna, mroczna fabuła, doskonała grafika, ciekawe rozwiązanie interface'u użytkownika. Czy trzeba czegoś więcej?





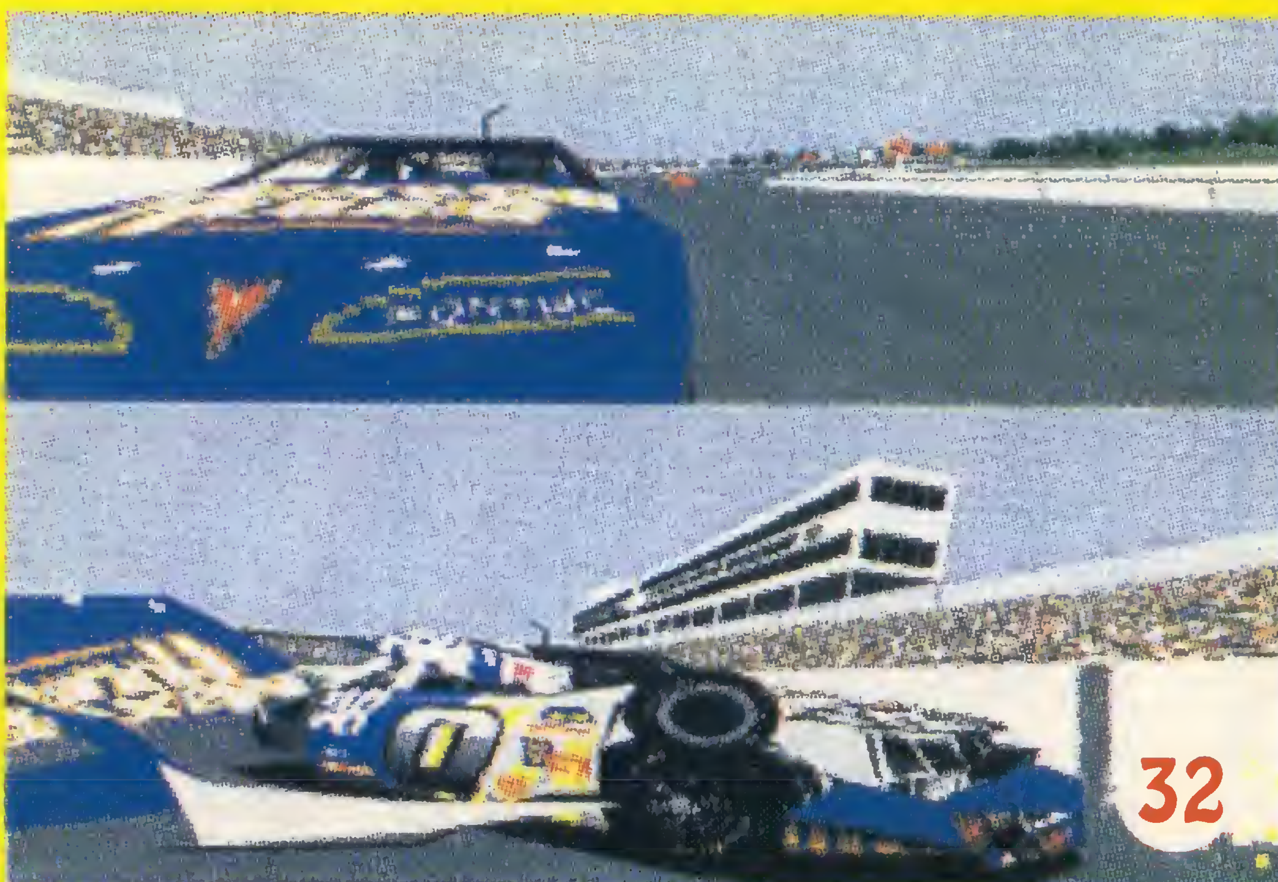
THE LION KING

To już powoli staje się regułą - najpierw film, a potem gra komputerowa. Mieliśmy już "Jurassic Park", mieliśmy "Aladdina", a teraz czas na osławioną kreskówkę "The Lion King".

MAGIC CARPET

Jakiś rok temu Gracz wyśmiewał powstanie symulacji latającej miotły? To były żarty, ale nie wszyscy widać mają poczucie humoru, bo oto powstała symulacja latającego dywanu!



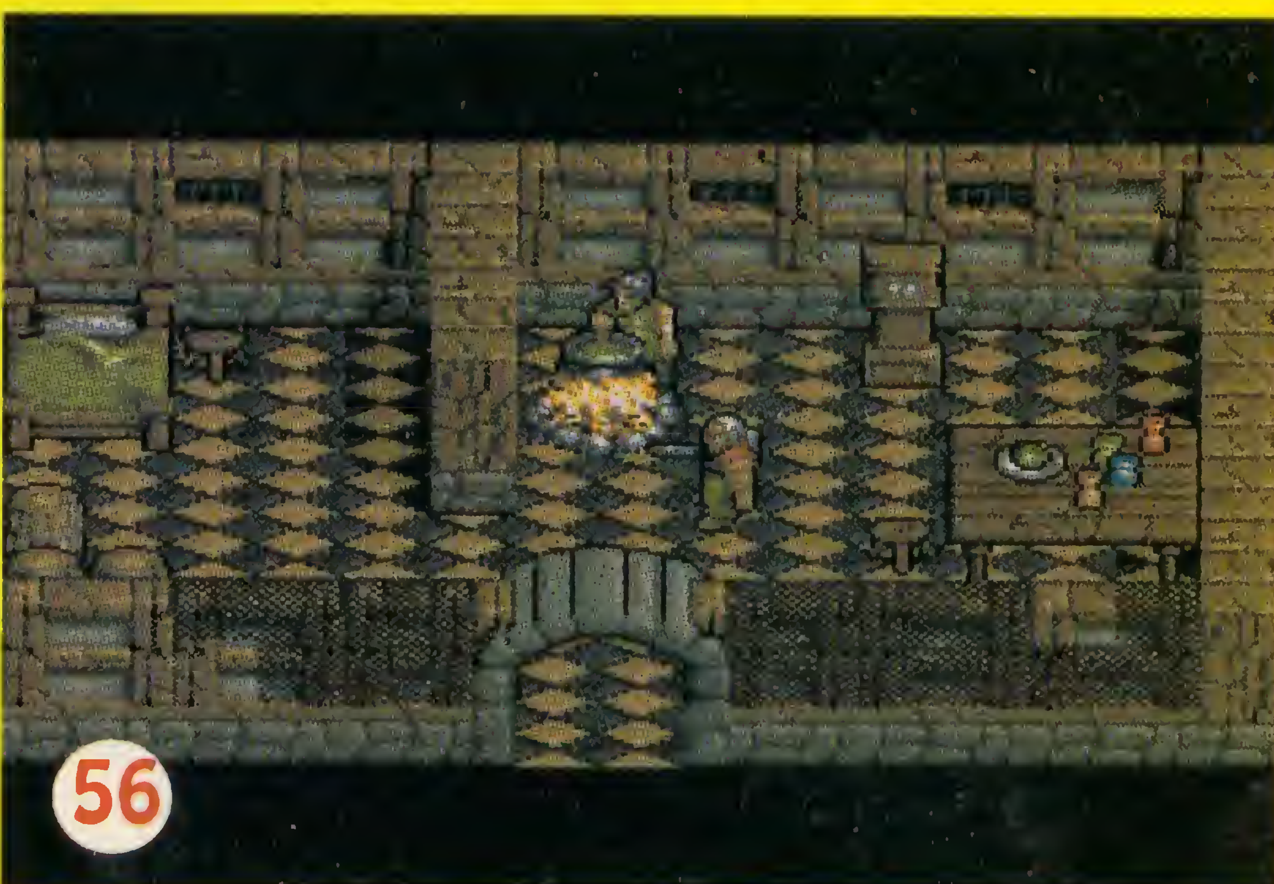


NASCAR RACING

Były już różne wyścigi, ale takich jeszcze nie znał software'owy światek. Popularny w USA sport, rozbijanie się samochodami na specjalnych torach, czeka na Ciebie i Twoje umiejętności.

DRAGONSTONE

Doskonała kontynuacja gry pt.: Darkmere. Przed Tobą znowu okrutne potwory, smoki, księżniczki, magowie i wiele, wiele zagadek. Jeśli lubisz zręcznościówki z domieszką RPG, to coś dla Ciebie.



SPIS TREŚCI



* listy * listy * listy * LISTY *

Witam Was w kolejnej części LISTÓW. Na dobry początek proponuję dowcip, bo tak chyba należy traktować poniższą wypowiedź.

Drogi "Świecie Gier Komputerowych"!
Był u mnie Święty Mikołaj, ale nic nie dostałem. Czy moglibyście mi przysłać grę "Street Fighter 2"? Wasz wielbiciel:

Filip Wilczkiewicz
Paszyn

Kochany Filipie, u nas też był Święty Mikołaj i też nic nikomu nie dał. Gorzej nawet, łobuz zabrał to, co już mieliśmy. W tej sytuacji chyba sam rozumiesz, że nie możemy spełnić Twojej prośby. Moja rada, bądź grzeczny przez cały rok, a może na przyszłą gwiazdkę coś Ci się dostanie od brodacza.

Uwielbiam gry, w których biorą udział obcy. Jestem fanatykiem tych przerośniętych mrówek. Filmy Alien 1, 2, 3 obejrzałem chyba ze sto razy. Ostatnio pojawiła się gra "Alien Breed - Tower Assault" i jest na moją klawiaturę (A500 +, przyp. red.). To po prostu szok dla mnie. Ludzieeeee!!! Huraaa!!! Jednak jest problem. Mieszkam w Pile i u mnie nie ma tej gry nigdzie. Czy moglibyście mi powiedzieć, jak, gdzie i za ile mogę ją dostać. Po prostu muszę to mieć. Czy moglibyście mi jeszcze powiedzieć, jakie inne gry mają taką tematykę (przerośnięte mrówki - rola główna).

Zjadacz Obcych
Piła

"Alien Breed - Tower Assault" nie jest jak na razie sprowadzany przez żadnego z legalnych dystrybutorów w Polsce i jedynym sposobem na zdobycie tej gry jest zamówienie jej bezpośrednio na Zachodzie. Ogłoszenia znajdziesz w obcojęzycznych pismach, jak "Amiga One" czy "Amiga Action". Inne gry o tej tematyce, to poza wspomnianymi już przez Ciebie "Space Hulk" i "Alien Breed" należą do nich także: "Alien Breed '92", "Alien Breed 2", "Alien" (1, 2, 3) oraz "Space Crusade".

Mam do Was jedno pytanie. Pod koniec stycznia chciałbym sobie kupić schodzoną (1 rok) Amigę 600. Jak szybko można wykryć ewentualne usterki techniczne lub inne, które mogą wyjść na jaw dopiero przy np. tworzeniu muzyki czy też pisania gier.

imię i nazwisko
znane redakcji

Szczerze mówiąc, trochę zaskoczyłeś mnie tym pytaniem. Co to znaczy "jak szybko"? Różnie, zależy od wady. Czasem komputer "wysypie się" już na drugi dzień, a czasem dopiero po roku. Tego nikt nie jest Ci w stanie powiedzieć. Oczywiście, jeśli wada jest ukryta, bo jeśli sprzedający jest nieuczciwy i pozbywa się komputera już uszkodzonego, wówczas łatwo uchronić się przed stratą. Wystarczy tylko iść do serwisu i oddać nowy nabytek do przeglądu (to niestety kosztuje), mówiąc w czym rzecz. Jeśli przy kupnie sporządziłeś odpowiednią umowę, a warto zawsze o tym pamiętać, sprzedającego obowiązuje dwutygodniowy okres rękojmi (sprawdź to zresztą dokładnie), podczas którego masz prawo żądać zwrotu pieniędzy za uszkodzony sprzęt. A tak nawiasem mówiąc, zupełnie nie rozumiem, dlaczego zakładasz, że kupisz zepsuty komputer? Chyba przydałaby się Tobie odrobina optymizmu.

Chciałbym się dowiedzieć, jak często wykorzystujecie materiały nadesłane przez Czytelników (opisy, mapy itd). Jeżeli tak, to jakie wolicie opisy, długie i wyczerpujące czy krótkie, o charakterze recencji. Pytam się, bo byłbym zainteresowany współpracą z Wami.

Adam Guzik (Gonzo)
Rybnik

Pisałem już o tym kiedyś, ale jeszcze raz powtórzę. Materiały od Czytelników wykorzystujemy tylko wtedy, gdy spełniają one dwa warunki. Po pierwsze, gdy zachowują poziom drukowalności (są po prostu dobrze napisane, a nie z błędami stylistycznymi czy wręcz ortograficznymi), zaś po drugie, gdy nie stanowią powtórzenia opisu gry, która już gościła na naszych łamach (nowości). Objętość ani forma w zasadzie nie mają tu większego znaczenia, choć preferujemy raczej dokładne opisy. Płacimy według normalnych stawek autorskich, ale dopiero po przesłaniu do nas swoich danych (o czym często sami zapominacie, a potem macie do nas pretensje).

1. Czy te gry są na A1200 (CD) na 100% - CYBERWAR, RALLY, DEATMASQUE?
2. Czy na Amigę są gry interaktywne, takie jak: MAG DOG 1/2 lub LOST IN TOWN?
3. Czy KING QUEST 7 będzie na Amigę?
4. Doszły mnie słuchy, że mają wyjść gry SYNDICATE 2 i ANOTHER WORLD 2. Czy to prawda, a jeśli tak, to kiedy i czy będą na Amigę?
5. Czy SIERRA ma zamiar wydać jakieś przygodówki na Amigę 1200 (CD)?
6. Jeśli gry CYBERWAR i DEATHMASQUE są na Amigę, to kiedy będą ich opisy?

"Grzesiek"
Wołomin

ODP.1. Wciąż nie wiem, czy gra "Cyberwar" już wyszła na Amigę (przynajmniej w chwili, kiedy to piszę). Ale wyjdzie (prawdopodobnie tylko na CD32), a wtedy zamieścimy stosowny opis. Sytuacja gry "Rally" nadal nie jest wyjaśniona, ponieważ prace nad nią zostały przerwane z powodu, w opinii jej twórców, załamania się rynku Amigi (bankructwo Commodore). Natomiast "Death Mask" (aktualny tytuł) już wyszedł i jest opisywany w tym numerze ŚGK.

ODP.2. Żadna ze wspomnianych przez Ciebie gier, "Grześku", nie działa na Amidze. Nie słyszałem też o innych grach interaktywnych, które byłyby przeznaczone na CD32.

ODP.3. Jak wynika z zapowiedzi tej firmy na rok bieżący, gra "King Quest 7" będzie przeznaczona tylko i wyłącznie na PC.

ODP.4. Tak, to prawda. W tym roku ma się ukazać zarówno "Syndicate 2", jak i "Another World 2". Z ulotek reklamowych wynika, że planuje się wersje tych gier na Amigę.

ODP.5. Tutaj muszę najpierw wyjaśnić coś, co chyba nie dla wszystkich jest jasne, a co przebija nawet w tonie moich dzisiejszych odpowiedzi na Wasze listy. Sytuacja Commodore'a jest naprawdę niewesoła (piszę te słowa na początku stycznia). Wciąż trwają negocjacje w sprawie przejęcia firmy. Ponoć już dwóch kontrahentów wpłaciło bezzwrotną kaucję (taki rodzaj wpisowego) i teraz oczekują na rozstrzygnięcie wyboru. Taki stan powoduje, że rynek Amigi stał się w oczach producentów gier niepewny i dlatego wielu z nich wstrzymało swoje dotychczasowe prace lub się w ogóle wycofało, nie chcąc ryzykować strat finansowych. Jedną z takich firm jest właśnie SIERRA, która postanowiła, jak to wynika ze wspomnanych już zapowiedzi, postawić na pecety i w gry na ten komputer włożyć cały swój wysiłek (dokładniej, chodzi o PC CD-ROM). Na pocieszenie powiem, że Amiga powoli wychodzi z impasu i wszelkie znaki na niebie i ziemi wskazują na to, że już wkrótce wszystko wróci do normy. Może wtedy jakaś inna firma (a jest to ostatnio proceder coraz powszechniejszy) wykupi prawa do "King Quest 7" i wypuści jego amigową wersję.

ODP.6. Myślę, że odpowiedziałem Ci na to pytanie w punkcie pierwszym.

1. Czy w Waszym SKLEPIE można kupić gry na Amigę CD32, a jeżeli nie, to gdzie, u jakiego dystrybutora, ponieważ w sklepach jest tylko Microcosm.
2. Czy takie gry, jak CANNON FODDER, MORTAL KOMBAT, THE SETTLERS, INDIANA JONES 4 AND THE FATE OF ATLANTIS są na CD32?
3. Czy moglibyście na łamach Waszego pisma wymienić najlepsze gry na ten komputer?
4. Czy INFERNO na pewno jest na CD32?

CD-MEN
Poznań

ODP.1. Można je kupić u nas. Zajrzyj do SKLEPU, powinieneś znaleźć tam kilka tytułów. Wiem, że to wciąż mało, ale staramy się jak możemy i namawiamy dystrybutorów do sprowadzania z Zachodu kompaktów na CD32.

ODP.2. Według moich informacji, żaden z podanych przez Ciebie tytułów nie jest przeznaczony na CD32 w formie kompaktu.

ODP.3. To już któraś z rzędu tego typu prośba. Myślę, że w tej sytuacji warto zająć się tym zagadnieniem na poważnie. Postaramy się zamieścić coś już w następnym numerze.

ODP.4. "Inferno" na pewno jest na CD32.

Czy moglibyście opisywać gry na CDTV (na kompakt). Chociaż jedną w jednym ŚGK. Nie musi być dokładnie, wystarczy parę screenów z gry i krótki opisik. Kompakty z grami są dość drogie i nikt nie chciałby kupować ich w ciemno!

SCORPION
Wrocław

Oczywiście, że moglibyśmy to zrobić, ale szczerze mówiąc, nie widzimy w tym większego sensu. Gier na CDTV jest jak na lekarstwo (zwłaszcza tych dostępnych w Polsce), a nowych praktycznie się już nie robi. Cała produkcja została przestawiona na CD32. A tak przy okazji, wielu z Was myli CDTV z CD32. Kochani, to nie to samo! Kompakty z CD32 nie będą "chodziły" na CDTV! Nie dajcie się nabrać nieuczciwym sprzedawcom!

Pierwsze moje pytanie dotyczy działów "LISTY" i "S.O.S.", a mianowicie - jak długo trzeba czekać na odpowiedź?! Ponad -



* listy * listy * listy * LISTY *

dwa miesiące temu wysłałem do Was list dotyczący pewnej gry. Jak na razie odpowiedzi nie znalazłem ani w "LISTACH", ani w "S.O.S.", za to w międzyczasie zapomniałem już, czego ów problem dotyczył. I jaki w tym sens? Proszę, poświęćcie tym rubrykom więcej miejsca i odpowiadajcie regularnie. Po drugie, zdecydujcie się do jakiej kategorii należy dana gra. W numerze 12/94 na liście "NAJLEPSZE Z NAJLEPSZYCH" figuruje gra "Sabre Team", gdzie wpisana jest w kategorii ROLE-PLAYING, natomiast numer wcześniej opisujecie ją jako grę strategiczną. Jak na mój rozum, to coś tu jest nie tak. Ostatnia sprawa dotyczy mojego osobistego problemu. Proszę Was, podajcie mi nazwy programów, dzięki którym można zmieniać wartości plików, aby uzyskać np. nieśmiertelność w grach. Wiem, że takie programy istnieją, ale nie wiem, które z nich działają na moim komputerze.

Krzysztof Werner
Wałbrzych

Odpowiadając na Twoje pierwsze pytanie, Krzysztofie, przede wszystkim nie należy oczekiwać, że każdy list zostanie wydrukowany. Do naszej redakcji przychodzi taka ich ilość, że konieczna jest selekcja - stąd na naszych łamach pojawia się tylko mały wycinek czytelniczej korespondencji. Nie ma na to rady, bo drukowanie wszystkich listów oznaczałoby zwiększenie działki "LISTY" do objętości 100 stron! Poza tym, mówiąc już konkretnie, średnia długość oczekiwania na odpowiedź trwa około dwóch miesięcy. Spowodowane to jest cyklem produkcyjnym naszego pisma, o którym nie będę zanudzał. Po prostu, uwierz mi na słowo, że przekroczenie tego terminu jest niemal niemożliwe. Piszę niemal, bo czasem, zwłaszcza w wyjątkowych i pilnych sprawach, w ostatniej wręcz chwili zamieszczamy jakiś list w miejsce innego (przenosząc druk wyciętego na numer następny). Najlepszym tego przykładem jest następny, ostatni już list, o którym za chwilę. Dokładnie to samo wyjaśnienie dotyczy działu "S.O.S.".

Kolejna sprawa, o której piszesz, to rozbieżności w zaszeregowaniu "Sabre Team". Myślę, że zbyt pochopnie posądziłeś nas o brak zdecydowania. Przed opublikowaniem opisu tej gry zgodnie uznaliśmy, że jest to strategia. Ale widać Czytelnicy byli innego zdania, bo kartki, które do nas przyszły, głosowały na ten tytuł w kategorii zupełnie innej, tj. role-playing (i trochę w tym racji, bo gra posiada cechy tego gatunku). Mogliśmy zafałszować głosowanie, ale po namyśle tego nie zrobiliśmy. Dla nas wciąż jest to gra strategiczna, ale jeśli Czytelnicy uważają inaczej, to posuwać się do oszustwa tylko dlatego, żeby wszystko się zgadzało, byłoby chyba zbytnim uproszczeniem. W końcu "NAJLEPSZE Z NAJLEPSZYCH" to odzwierciedlenie opinii Czytelników, a nie naszych prywatnych.

Jeśli chodzi o Twój ostatni problem, to doradzam Ci sięgnąć po dowolny edytor dyskowy, np. "Discovery" (musisz jednak wiedzieć co i jak zmienić) lub skorzystać z pomocy urządzenia o nazwie Action Replay.

A teraz fragment wspomnianego "listu z ostatniej chwili".

Mam do Was bardzo wielką prośbę. W swoim ostatnim numerze napisaliście, że jesteście w posiadaniu dema gry UBEK, którą jestem bardzo zainteresowany. Jeżeli jest to możliwe, błagam, aby nagrano mi to demko na dysk (...). Jeśli sobie życzycie, możecie przesłać mi UBEKA za zaliczeniem pocztowym. Aby Was nie męczyć, wysyłam kopertę zwrotną ze znaczkiem i moim adresem. Wystarczy, że nagracie demówkę wrzucicie do skrzynki.

PEPSI
Kościerzyna

Takich listów przyszło do nas ostatnio bardzo dużo. Cóż, rozumiem Wasze zainteresowanie grą UBEK, ale nie możemy spełnić podobnych życzeń. Przede wszystkim dlatego, że najpierw musielibyśmy uzyskać zgodę od autora programu, a po wtóre dlatego, że z zasady nie wysyłamy materiałów redakcyjnych do Czytelników ani nie prowadzimy prywatnej korespondencji - i to bez żadnych wyjątków. Nawiasem mówiąc, gra jest jeszcze nie skończona i moim zdaniem, publiczne prezentowanie jej w tym stanie mogłoby zaszkodzić późniejszej promocji. Na pocieszenie mogę tylko powiedzieć, że już trwają rozmowy w sprawie wydania UBEKA i wygląda na to, że wszystko potoczy się bardzo szybko.

Na tym kończę dzisiejszą porcję listów i odpowiedzi. Do zobaczenia za miesiąc.

P.P.

POLEMIKA

Przyszłość gier komputerowych rysuje się, wydawać by się mogło, wspaniale - pełno nowości, świeżych pomysłów. Również w temacie sprzętu właściwie nie ma się czego obawiać. Wiadomo, technika szybko się rozwija. Ale rozwija się także w innych kierunkach. Weźmy na przykład taki Virtual Reality. Zupełny przełom, bomba! (...)

VR to nic innego, jak możliwość uczestniczenia w wyimaginowanym, trójwymiarowym świecie. Nie da się tego inaczej opisać. Ale co to ma do gier? Otóż przed graczami i twórcami gier otwiera się pole wielkich możliwości, co może stanowić niebezpieczeństwo dla obecnego rynku. (...)

Czy wtedy, gdy korzystanie z VR stanie się powszechne (chodzi mi szczególnie o graczy), nie nastąpi podział na gry "dotychczasowe" i "nowe"? (...) I w ogóle, czy gry w obecnie znanym nam stanie mogą już po okresie swojej popularności przejść w zastój? Czy kiedyś nie wyczerpią się wszystkie możliwości ich tworzenia? Czy będzie można wymyślić coś nowego, nie uciekając się aż do VR?

Paweł z Poznania

Od razu na początku chciałbym przeprosić Cię Pawle za tak brutalne pocięcie Twojego listu. Byłem do tego zmuszony ze względu na ograniczoną ilość miejsca. Niemniej starałem się zachować sens Twojej wypowiedzi, umieszczając wszystkie ważniejsze pytania.

Jeśli miałbym powiedzieć coś od siebie, to sądzę, że mimo wszystko zbyt czarno widzisz przyszłość gier komputerowych (tych "dotychczasowych"). Najlepszą analogię można znaleźć w kinematografii. Najpierw były filmy nieme i czarno-białe (to prehistoria gier), potem - udźwiękowione, ale wciąż czarno-białe (to stan obecny rynku gier), a w końcu - filmy udźwiękowione i w kolorze (to VR). Jak zapewne wiesz, wprowadzenie dźwięku i koloru wcale nie zmieniło samej kinematografii, tylko rozwinęło jej możliwości. Reżyserzy dysponują teraz większą gamą środków i ich filmy mogą być lepsze (a przynajmniej efektowniejsze). Poza tym do dziś istnieje wiele filmów czarno-białych, a nawet czarno-białych i niemych, które są niedościgłym wzorem, klasyką. I wciąż się je ogląda, bo są popularne! Myślę, że tak samo będzie z VR. Nie zniszczy ona dotychczasowych osiągnięć, ale raczej poszerzy możliwości programistów (wspominał o tym kiedyś Gracz). Inna sprawa, czy gry zostaną podzielone na "dotychczasowe" i "nowe". Cóż, wszystko wciąż się zmienie (to banał, ale tak właśnie jest) i trzeba zaakceptować, że w przyszłości będą dominowały gry VR, zaś inne, starsze, będą tylko miłym dla weteranów wspomnieniem. Ale do tego czasu minie jeszcze wiele dni i nocy przesiedzianych przed monitorem, nie ma więc co już teraz rozpaczać.

A oto drugi list, powiedziałbym - dramatyczny.

Ludzie! Jeśli nie macie filtra na monitor, to albo poproście "starych", żeby Wam go kupili, albo ograniczcie "marnowanie" czasu na grach. Jeśli tego nie zrobicie, to założycie na nos dwa szkiełka w drucianej oprawie (okulary). Wiem o tym, bo sam muszę je założyć.

Od półtora roku mam komputer (IBM). Siedziałem przy nim po parę godzin dziennie (nie mając filtra). Niedawno byłem u okulisty. I co? Muszę wydać szmal na okulary. Będę chodził w okularach! W szkole będą się ze mnie rechotać.

A więc - nie oszczędzajcie kasy i kupcie filtr!

imię i nazwisko
znane redakcji

Taaak, to faktycznie przykra sprawa. Jak widać z tego listu, naprawdę czasem warto pomyśleć o swoim zdrowiu - zwłaszcza o oczach. Filtr na monitor, szczerze mówiąc, powinien być obowiązkowym wyposażeniem każdego szanującego się gracza. Nie eliminuje on w 100% ewentualnych wad wzroku, ale ogranicza je do minimum. Przy okazji warto też dodać, że w ogóle zbyt długie siedzenie przed monitorem (komputera, ale i TV) jest szkodliwe. Pomyślcie o tym!

Całkiem poważnie rozważamy teraz w redakcji ten temat. Może wkrótce coś zamieścimy o zapobieganiu tego rodzaju przykrym skutkom?

P.P.



Plotki, ploteczki



IRON ASSAULT



WORMS

IBM

100 STÓP WYSOKOŚCI

Tyle mają bohaterowie gry o nazwie **Iron Assault**, pod którą podpisuje się firma Virgin. Nie, nie, to nie ludzie. To bojowe roboty zaprojektowane do niszczenia podobnych sobie robotów, lub coś w tym stylu. **Iron Assault** rozgrywa się w całkiem niezłym trójwymiarowym środowisku, choć z drugiej strony raczej nie sprosta ono ani **Doomowi**, ani **Dark Force**. Nie ma jednak co kręcić nosem. Zresztą nie będziesz miał na to czasu, bowiem im dalej zdołasz zajść, tym więcej rzeczy będziesz miał do zrobienia. Ostatnia sekcja to zaś prawdziwy koszmar - mapa bitwy obejmuje 4 kontynenty, a musisz ponadto obsługiwać pomagające Ci roboty. **Iron Assault** ukaże się prawdopodobnie jeszcze w tym miesiącu.

BIJATYKA W BIJATYKACH

Po totalnej klapie, za jaką uważa się **Street Fighter 2**, firma US Gold wzięła się do roboty i już wkrótce (bodajże w marcu) możesz oczekiwać kolejnej części tego rasowego mordobicia opatrzonej tytułem: **Super Street Fighter 2**. Cztery nowe postaci, które tutaj znajdziesz, to Cammy (niesamowita tleniona blondyna), T-Hawk (barczysty amerykański chłopak), D-Jay (tancerz z bokserskimi rękawicami) oraz Fei-Long (typ podobny do Bruce'a Lee). Do tego dochodzi oczywiście zestaw nowych ruchów, płynniejsza animacja i lepsza grafika. No cóż, w bijatykach wciąż trwają przepychanki, ale **Mortal Kombat 2** i tak nikt nie pobije.

SIMOWACIENIE

Obserwując rozwój rynku symulatorów, powoli zaczynam dochodzić do wniosku, że firmie Maxis wkrótce zabraknie tematów do "simnięcia". Tym razem nowością jest **Sim Isle** czyli ekologia i ekonomia, a raczej utrzymanie równowagi pomiędzy tymi dwiema przeciwstawnymi, nazwijmy to, siłami. Jeśli za mocno przyspieszysz rozwój cywilizacyjny, środowisko naturalne zostanie naruszone, jeśli zbyt słabo, Twoje społeczeństwo ulegnie degeneracji. Wygląda na to, że lepiej w ogóle niczego nie tykać. Niech się samo rozstrzyga...

PIZZĄ W NICH!

Firma MicroProse znalazła sobie nowy, bardzo oryginalny temat: pizzę. To znane chyba na całym świecie danie doczekało się bardzo poważnego, a zarazem pełnego humoru programu o nazwie **Pizza Tycoon**. Na początku musisz wybrać składniki i przygotować swoją własną oryginalną pizzę. Gdy osiągniesz pierwsze sukcesy na rynku, będziesz mógł sobie pozwolić na kupno nowych restauracji, rozpocząć szeroką kampanię reklamową, a w końcu wpłacić dotację na rzecz Mafii, aby ta zajęła się konkurencją, wysadzając jej lokale w powietrze i sabotując sprzedaż wysyłkową. W programie znajdziesz również opcję gry przez modem. Na lipiec tego roku przygotowywana jest również wersja przeznaczona na Amigę.

TOTALNY ODLOT

Zdaje się, że ktoś ma w końcu szansę pobić **Flight Sim 5**. Tym kimś jest firma Looking Glass Technology ze swoim najnowszym dziełem: **Flight Unlimited**. Z pierwszych zasłyszanych pogłosek wiadomo, że program używa nowej, rewolucyjnej techniki obliczania trajektorii lotu, która wspaniale uwzględnia między innymi wszystkie turbulencje i działanie prądów powietrznych. Strona wizualna programu jest równie imponująca. Grafika osiąga tutaj prawie jakość zdjęciową i to w pełnym tego słowa znaczeniu.

LEPSZE OD DOOMA?

Śmiać mi się chce, gdy ktoś mówi, że zrobił lub zrobi coś lepszego niż **Doom**. To znaczy, chciało mi śmiać, dopóki nie zobaczyłem, że tym kimś jest samo ID Software. To z pewnością da wszystkim graczom wiele do myślenia. Sama firma skromnie oświadczyła, że jej nowy program, **Quake**, ma być tym wobec **Dooma**, czym ten był wobec Wolfensteina. Algorytmy obsługujące poruszanie się w 3D pracują jeszcze szybciej, sprite'y otrzymały pełną texturkę, a Ty masz możliwość patrzenia w górę i w dół. Boże komputerowych maniaków, kiedy to wreszcie nastąpi?!

SYNDYKAT: BULLFROG

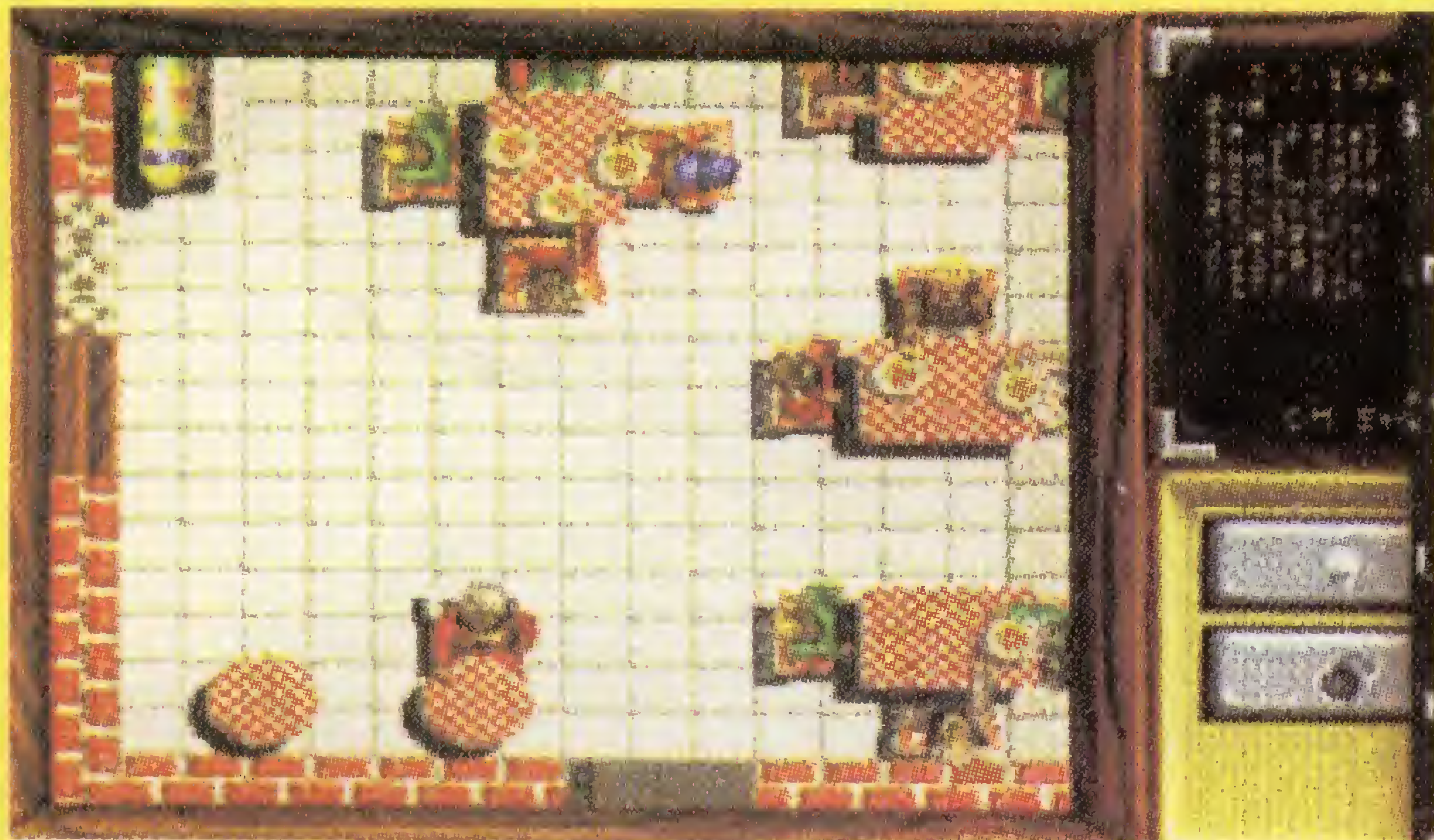
Jak wieść gminna niesie, Bullfrog przygotowuje właśnie drugą część **Syndicate**, wprawdzie na razie tylko w wersji IBM, ale jeśli wziąć pod uwagę, że pozostałe produkty Bullfrog również doczekały się konwersji na Amigę, można mieć nadzieję, że będzie tak i w tym przypadku.

CZY LUBISZ ROBAKI?

To pytanie można by sobie zadać stojąc w obliczu **Worms**, nowego programu firmy Team 17. Jest to przedziwna mieszanka **Lemmingów** i **Cannon Fodder** z... robakami. I to uzbrojonymi. Akcja programu rozgrywa się nad dającą się przesuwać we wszystkich kierunkach powierzchnią czegoś-tam, o którą to powierzchnię walczą właśnie tytułowi "bohaterowie". Zdaje się, że autorzy przyjęli założenie, iż pod koniec zabawy gracze tak bardzo polubią wszelkie robale, że aż zamieścili screen z ich przyjęciem urodzinowym. Uhh, niedobrze mi.



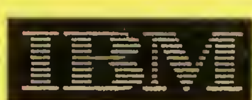
Plotki, ploteczki



PIZZA TYCOON



FRONT LINES

CENZURA?

Firma Time Warner Interactive ma ostatnio kłopoty z telewizyjną reklamą swojego najnowszego dzieła: **Rise of the Robots**, która była emitowana dotąd w brytyjskiej TV. 60-sekundowa wstawka została wycofana z programów religijnych oraz audycji dla dzieci ze względu na jedno zdanie wypowiedziane przez wojskowego droida. Brzmi ono następująco: "Czy jesteś religijny?". Osobiście nie widzę w tym nic obraźliwego, ale widocznie Anglicy wiedzą lepiej. Na szczęście, szef Time Warner Interactive nie traci spokoju ducha. I nie ma się co dziwić, bowiem gra sprzedaje się lepiej niż dobrze.

KOLEJNE WOJENKI

Firma Impressions zapuszcza się właśnie w bliską przyszłość, gdzieś w okolice roku 2020, z grą pt.: **Front Lines** wojną. (Czy nikt nie ma już świeżych idei?). Na pierwszy rzut oka gra przypomina bardzo **Battle Isle**. Tutaj również pola mają heksagonalny kształt, ruchy wykonuje się naprzemiennie w turach, a na Twoje rozkazy oczekuje cała masa wojennego żelastwa. Ponadto dysponujesz edytorem misji i sprzętu. Wszystko to zaprezentuje się w 256 kolorach oraz z rozdawanymi hojną ręką animowanymi kawałkami ruchu i walki. Brzmi zachęcająco, szczególnie dla uszu miłośników strategii.



TFX JUŻ WKRÓTCE?

Jak pewnie sam zauważyłeś, konwersja **TFX** na Amigę przedłużyła się ponad zwykłą miarę. Niektórzy, jak słyszałem, stracili już nawet wiarę. Na szczęście firma Ocean pospieszyła niedawno z wyjaśnieniem, iż opóźnienie to spowodowane zostało problemami związanymi z szybkością działania programu. Teraz jednak zostały one przezwyciężone i jest już gotowa "bardzo" robocza wersja gry. Z drugiej strony "chodzi" ona tylko przy dużej ilości RAM, na razie nie wiadomo więc, jak sprawa będzie się miała ze "zwykłą" A1200.

JAK W TO SIĘ GRA?

Krykiet nie jest zbyt popularną grą w naszym kraju. Ten rozgrywany na żywo, oczywiście. Jeśli chodzi o jego komputerowy odpowiednik, to dane statystyczne milczą na ten temat. Wkrótce może się to jednak zmienić dzięki **It's Cricket** - nowej grze firmy Grandslam. Znajdziesz tutaj wszystkie elementy, które występują w "rzeczywistym" krykiecie plus kilobajty zdjęć czołowych zawodników i miłego dla ucha dźwięku.

DOOMOWATE NOWINKI

Wspominałem już o **Deathmasque** (a właściwie: **Death Mask**, bo tak gra nazywa się ostatecznie), **Poomie**, **Ubeku**. Ale to nie wszystko w tym temacie. Właśnie doszły mnie słuchy o konwertowaniu na Amigi znanego hitu: **Wolfenstein 3D**! W dodatku rzecz wykonywana jest na zlecenie w... Polsce. I co, nie mówiłem, że Polacy nie gęsi...

KONWERSJE

Niewiele jest tych, które przeoczyliśmy w minionym roku, ale warto o nich wspomnieć choćby dla porządku. Do dnia dzisiejszego na Amigi pojawiły się takie pecetowskie hity, jak **Eye of the Storm**, **Subwar 2050**, **Lords of the Realm**, **Evasive Action**. Panowie od tych całych konwersji, a może by tak **Master of Magic, X-Wing** lub chociaż obiecywane **Rally**? Przecież to programy wręcz stworzone dla "przyjaciółek".

P.O.



WOLFENSTEIN 3D



Frontier: First Encounters



Gametek

Tak, tak, lada dzień zobaczysz drugą część **Frontiera**, a więc pora odświeżyć pamięć i przypomnieć sobie, jak kształtują się ceny różnych minerałów na różnych planetach. Według zapewnień firmy **Gametek**, **Frontier: First Encounters** ma być tym w stosunku do **Frontiera**, czym to ostatnie było do **Elite**. Zdaje się więc, że jest na co czekać.

Spodziewać możesz się w sumie ponad dwukrotnie większej ilości statków kosmicznych o zwiększonym zasięgu i znacznie udoskonalonym wyposażeniu, nowych technik walki, nowej, znacznie udoskonalonej grafiki bit-mapowej, oraz Obcych. Pamiętasz chyba Thargoidów? Z niewyjaśnionych przyczyn zniknęli oni wprawdzie we **Frontierze** (prawie), ale teraz usterka ta została usunięta. Czeka Cię więc cały zestaw misji, w których będziesz musiał zapuścić się poza granice zbadanego Wszechświata, gdzie odkryjesz, kto wie, może nawet rodzinną planetę Thargoidów?



Co się tyczy amigowców, **Frontier 2** dostępny będzie niestety tylko w wersji na komputery z kośćmi AGA (A1200/4000) oraz CD32, ale za to, jak obiecuje producent, w 256 kolorach.

P.O.

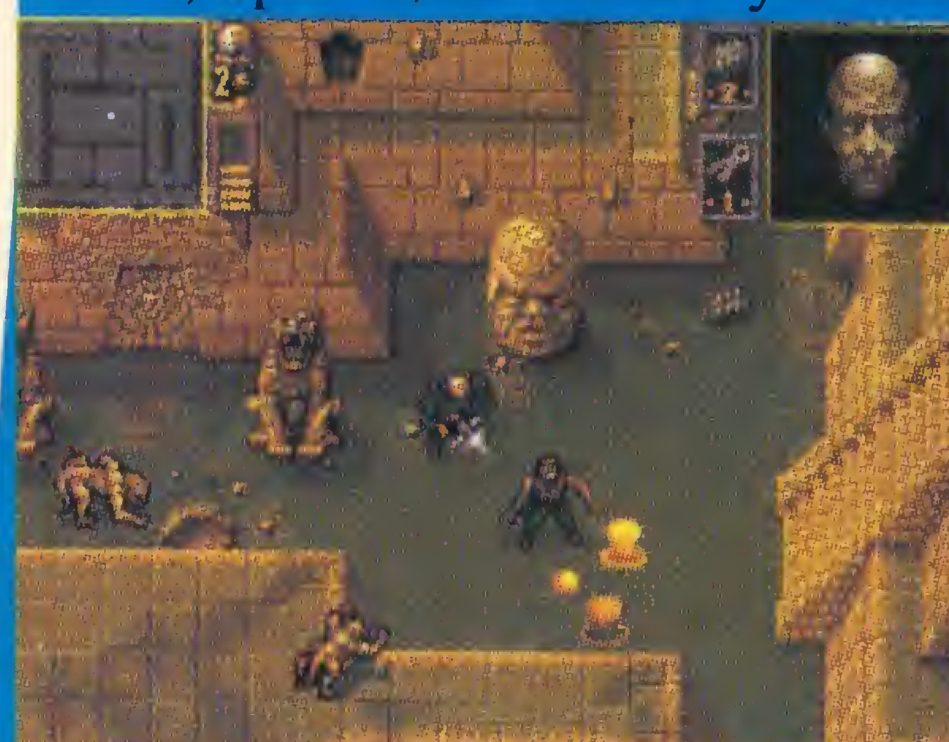
Chaos Engine 2



Bitmap Brothers

Zespół **Bitmap Brothers** wpisał się na karty komputerowej historii (amigowych gier, oczywiście) nieco ponad dwa lata temu, kiedy to pojawił się ***Chaos Engine*** - pierwowzór wielu współczesnych gier zręcznościowych. Okres ten upłynął grupie pod znakiem konsumpcji owoców jej sukcesu, ale w końcu konto się wyczerpało i trzeba było zabrać się do pracy. I wtedy bitmapowi bracia wpadli na pomysł, żeby zrobić **Chaos Engine 2**.

Żeby nie przeciągać, część druga pod względem graficznym niewiele różni się od swojej poprzedniczki. Natomiast, i to prawdziwa niespodzianka, posiada opcję zabawy dla dwóch graczy. Ekran podzielony zostaje wówczas na dwie części i... dawaj! Pamiętaj jednak, że teraz Twoim przeciwnikiem wcale nie jest komputer, lecz człowiek, a to istotna różnica. Poza tym inteligencja komputera (programu?) sprawi, że w solowych misjach będziesz musiał się



zdrowo namęczyć, zanim upolujesz niektóre z bardziej złośliwych potworów. Good luck!

P.O.

Valhalla - Before the War



Vulcan

Nie wiem, czy przypatrywałeś się bliżej grze o nazwie ***Valhalla and the Lord of Infinity***, ale mam przyjemność Ci zakomunikować, że doczekała się ona swojej kolejnej części. Właściwie jest to tylko "special edition", gdyż od premiery części pierwszej minęły zaledwie cztery miesiące, a to stanowi zbyt krótki okres, by napisać "pełny" sequel, ale zawsze to coś..

Od strony graficznej **Valhalla - Before the War** nie różni się prawie wcale od ***Valhalli 1***. Nowe są tylko (aż!) wątek, oprawa dźwiękowa i zagadki. I tak, po pierwsze, wątek umieszcza Cię w czasie poprzedzającym wydarzenia rozgrywające się części pierwszej (co jest raczej rzadko spotykaną techniką), a co więcej, wcielasz się postać swojego przyszłego wroga - Lorda of Infinity (wyjątkowo rzadkie). Po drugie, oprawa dźwiękowa to jeszcze większa ilość "mowy", którą na szczęście można tym razem wyłączyć, przez co nie musisz już wysłuchiwać po sto razy tych samych kawałków. Wreszcie po trzecie, zagadki ze swej strony są znacznie bardziej rozbudowane, nie wywiera to jednak dużego wpływu na poziom trudności zabawy, a przeciwnie, nabiera ona dodatkowego połysku i... człowiek z tym większą niecierpliwością oczekuje **Valhalla Part 2.** W pełnej wersji, oczywiście.



P.O.

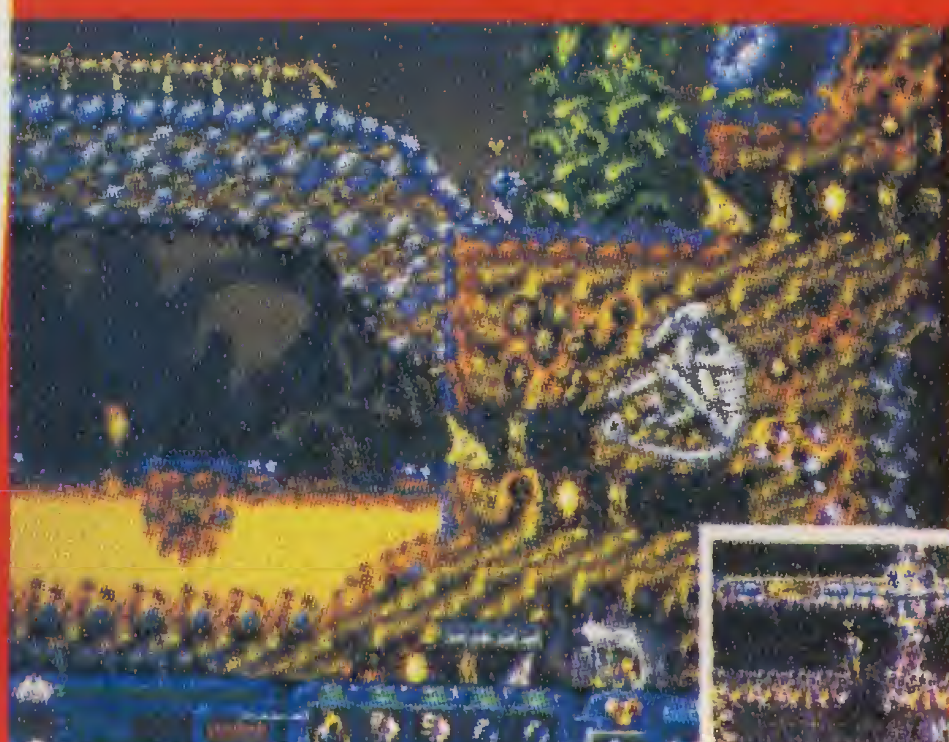
EXTRACTORS



Millennium

Jeśli lubiłeś grać w ***Diggersów***, to na pewno polubisz również **Extractors** firmy **Millennium**. Nigdzie nie jest wprawdzie powiedziane, że jest to sequel do ***Diggersów***, ale wszystkie znaki na niebie i na ziemi wskazują, że tak jest w istocie.

Na początek story, które w rzeczy samej stanowi istny mętlik. Akcja rozgrywa się na planecie Zorg 150 lat po Diggersach, kiedy to jej władze zatrudniły do pracy nową, wspaniale przygotowaną do kopania rasę. Rzecz w tym, że pracowała ona tak dobrze, że wkrótce wszystkie kopalnie zaczęły świecić pustkami. Władze planety skierowały wówczas wzrok na latające lądy Zarg. Hmm, o tym wcześniej nie słyszeliśmy. A więc... 6000 lat temu pokojowa rasa Flinarj została zaatakowana przez agresywnych Quarriors (pamiętasz ich?). Nie mogąc powstrzymać ataku, Flinarj użyli olbrzymich myszyn zdolnych do wyrwania olbrzymich kawałów ziemi i umieszczenia ich w atmosferze (?!?). Teraz władze Zarg postanowiły również i tam postawić kopalnie, ale Flinarj zamknęli się w swojej latającej stolicy, a na pozostałych 24 fruwających lądach umieścili generatory tworzące tarczę dla miasta.



Wiesz już o co chodzi? Tak, musisz przedrzeć się przez 24 latające wyspy, a na samym końcu rozprawić się ze stolicą. Uff.

P.O.

NOWOŚCI



Dragon Lore IBM

Mindscape

Fantasy jak żywe, tak można by określić **Dragon Lore**, najnowszy produkt firmy **Mindscape**. Tak oszałamiającej grafiki i animacji dawno już nie widziałem. Ani tak wspaniale dopracowanego nieba. Wiem, wiem, niebo nie jest zwykle najważniejszą sprawą w grze, przez w większości programów wypada ono co najmniej sztucznie. Tym razem jednak jest to zupełnie nowa jakość - fotograficzna, krótko mówiąc. Zresztą podobnie jak reszta gry.

Dragon Lore to bardzo rasowe fantasy ze smokami, orkami, czarami i całym tym zestawem standardowych pojęć i postaci, które z pewnością znasz z gier role-playing. Również główny wątek nie jest niczym nowym. Chodzi tutaj o zemstę syna (Ty) za śmierć ojca, który gdy jeszcze żył, należał do bractwa Smoczych Rycerzy. Niestety, byłeś jeszcze w pieluchach, gdy on umierał, nie mogłeś mu więc pomóc. Wierny sługa wychował Cię na silnego wojownika i masz teraz okazję odzyskać należący do Ciebie zamek, pomścić ojca i odzyskać utraconą pozycję społeczną (oraz majątek). Cały czas masz przy tym okazję podziwiać wspaniałą grafikę... Aha, to już mówiłem. No cóż, CD robi swoje.



P.O.

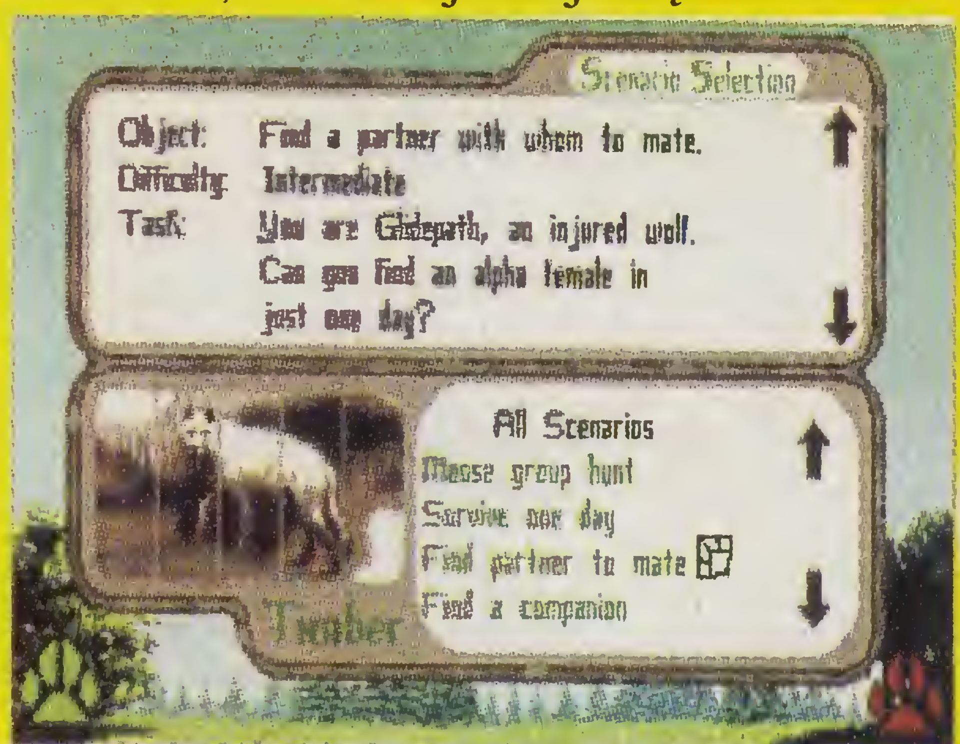
WOLF IBM

US Gold

Informacja o tym programie znalazła się już w poprzednim numerze ŚGK w dziale "Plotki, ploteczki", ale była bardzo krótka. Teraz nieco więcej. **Wolf** firmy **US Gold** to symulator życia wilka - dzikiego wilka zamieszkującego dzikie środowisko. Jak sam się szybko przekonasz, jego egzystencja nie jest ani łatwa, ani przyjemna. Do wyboru masz trzy różne gatunki wilka (nie będę tłumaczył ich nazw, gdyż po prostu nie znam się na tym) i blisko 40 scenariuszy przedstawiających różne aspekty codziennego bytowania tego stworzenia. Będziesz w nich musiał znaleźć bądź to wodę, bądź żywność, a w końcu i wodę, i żywność, i partnera(kę), nie zapominając przy tym, by w zawsze w porę uciec przed myśliwymi. Szanse przeżycia zależą tu również od Twojej pozycji w stadzie. Są one relatywnie większe, gdy jesteś młodym, silnym samcem i relatywnie mniejsze, gdy jesteś na przykład starą, chorą samicą, której nikt nie chce (bez żadnych skojarzeń).

Wolf to przede wszystkim ***Sim***(ulator), choć w dużym stopniu jest to również program edukacyjny. Można się z niego dowiedzieć znacznie więcej o życiu wilków, niż z niejednej książki lub filmu przyrodniczego - i to w dodatku w ciekawej formie graficznej. Mnie przynajmniej pomysł ten przypadł do gustu.

Teraz oczekuję czegoś o życiu karpia... albo śledzia. Czemu by nie?



P.O.

Noctropolis IBM

Electronic Arts

Gabriel Knight, Blood Net, Under a Killing Moon, liczba programów, które za cel obierają sobie bardzo dorosłe tematy, wydłuża się coraz bardziej. Kolejną grą tego typu jest **Noctropolis** firmy **Electronic Arts**.

Wcielasz się tutaj w postać zawodowego nieudacznika, właściciela sklepu z książkami ponoszącego tylko straty, faceta, którego rzuciła żona, gdyż dłużej nie mogła na niego patrzeć oraz maniakalnego miłośnika komiksów - a wszystko to w jednej osobie opatrzonej sygnaturką Peter Grey.

Razu pewnego... również i on otrzymał swoją wielką szansę. Czytając ostatnią część swojego ulubionego komiksu (główny bohater znika, główna bohaterka szuka pociechy w butelce, złe charaktery wychodzą z więzienia na wolność), stwierdził nagle, że znajduje się na głównej ulicy **Noctropolis** (to tutaj rozgrywa się akcja komiksu), a ponadto ma wielką ochotę rozprawić się z Succubusem, Tophatą i Drealmerem (psychopata, chirurg morderca i naśladowca Fredy'ego Krugera, kolejność dowolna). Najpierw musi zdobyć szacunek swojej przyszłej partnerki, Stiletto, chwilowo alkoholiczki. Potem zaś... potem zaś masz przed sobą kilka dni bardzo stylowej, niekiedy przerażającej, a niekiedy tylko odrażającej przygodówki. Wszyscy, którym podobały się gry wymienione na początku, na pewno polubią również i **Noctropolis.**



P.O.

ECSTATICA IBM

Psygnosis

Poranek był tego dnia wyjątkowo ładny: bezchmurne niebo, kolorowe kwiatki, motylki, ptaszki i... wiszący na krzyżu człowiek. W dodatku do góry nogami. I półnagi - lub coś w tym stylu. Szokujące, prawda? Wyobraź sobie teraz, że jest to jeden z "lżejszych" kawałków, natomiast te lepsze...

Proponuję jednak obejrzeć je już we własnym zakresie. A gdzie? Adres jest prosty: **Ecstatica** firmy **Psygnosis**.

Akcja gry przenosi Cię w rok 928 n.e. do małej wioski, w której pewna czarownica zapadła w śpiączkę po tym, jak demon, którego próbowała przywołać, zawładnął jej duszą. Nie dość na tym, szybko znalazł on drogę do naszego świata i już wkrótce mieszkańcy wioski zaczęli ginąć jeden po drugim. Ty miałeś pecha wjechać w sam środek tego koszmaru, a teraz nie możesz nawet uciec, gdyż most łączący wioskę ze światem spadł w przepaść. Twoją jedyną nadzieją jest więc odnalezienie śpiącej czarownicy i... zgadnij sam - wszystko to, zanim pętający się po okolicy wilkołak i minotaur zrobią Ci kuku.

Ecstatica przypomina bardzo ***Alone in the Dark***, z tym że zamiast topornych, kwadratowych postaci, wszystko jest tutaj przyjemnie obłe i okrągłe. Gracz ma przez to wrażenie spokoju i bezpieczeństwa, ale oczywiście tylko do czasu.



P.O.



BLOODNET

Producent: MicroProse

Kolejny soczysty wieczór jak zwykle spędziłeś w barze. Ta "sesja" okazała się być inną od wszystkich, które przeżyłeś wcześniej. W pewnym momencie podeszła do Ciebie jakaś ładna panienka, proponując kontrakt. Była to bardzo ciekawa propozycja, zwłaszcza że poza pięcioma patolami wchodził jeszcze w grę serwis z jej strony. Bez wahania zgodziłeś się.

Ze względu na fakt, że jesteś profesjonalistą w swojej branży, zadanie wykonałeś i stawiłeś się po odbiór nagrody w... Domu Publicznym Van Helsinga. Ponownie spotkałeś swojego zleceniodawcę. Po krótkiej rozmowie dołączył do was jeszcze jeden, nieznany Ci osobnik, który - pewnie ze względu na swoją bezpośredność - od razu przeszedł do działania. Ukąsił Cię.

Po pewnym czasie obudziłeś się w czymś, co wyglądało na kryptę. Podszedł do Ciebie Van Helsing i powiedział, że jesteś już jednym z nich. Nie wytrzymałeś. Z upiorną siłą strzeliłeś mu w pysk, przewracając go i stwarzając sobie szansę ucieczki. Będąc już w swoim domu, Twój specjalny chip wszczepiony w ciało poinformował Cię o Twojej aktualnej sytuacji i stanie. Czas chyba wziąć się do roboty i pokierować dalszymi losami swego życia. Najpierw wypadałoby chyba usunąć wymazany krwią napis: "Jesteś następny, Stark!"...

Jak się pewnie domyślasz, to właśnie Ty, dzięki grze **BloodNet**, masz szansę wcielenia się w młodego Ransoma Starka, który nabawił się wampiryzmu. Twoim zadaniem będzie wybawienie go z kłopotów - wcale nie prosta sprawa, jeżeli weźmie się pod uwagę fakt ciągłego wyniszczania człowieczeństwa w Starku.

Przypuszczam, że zdziwi Cię nieco fakt, iż akcja **BloodNet** wcale nie rozgrywa się w dobie XIX-wiecznych opowieści o wampirach, lecz w "średnio odległej" przyszłości. W dodatku przyszłości, która jest zdecydowanie bardziej rozbudowana od naszej teraźniejszości. Terminy "wirtualna rzeczywistość" oraz "cyber-przestrzeń" są na porządku dziennym w tym samym stopniu, co słowo "hamburger" obecnie. Młodziani kształcą się w cyber-umiejętnościach, takich jak choćby hacking (skąd my to znamy?). Niemal wszystko oparte jest na komputerach, zaś wszystkie ważniejsze systemy są chronione przed wirusami zapuszczanymi do cyber-przestrzeni. Być może powiesz, że **BloodNet** wygląda podobnie jak ***Beneath a Steel Sky***. Owszem, lecz gdzie w ***Beneath a Steel Sky*** znajdziesz wampira? Ale pomińmy takie porównania i minutą ciszy uczcijmy ich durnotę.

BloodNet jest grą niby przygodową, a jednak cechuje ją funkcja tworzenia bohatera oraz walka. Walką zajmiemy się nieco później, chciałbym się teraz skoncentrować na tworzeniu postaci, które w **BloodNet** jest totalnie oryginalne i unikalne. Faktem jest (niestety), że aby całą procedurę odebrać tak, jak zaplanowali to autorzy gry (i postąpić zgodnie ze swoją wolą) koniecznie należy znać język angielski - i to raczej dosyć dobrze. Pierwszą i bez wątpienia najciekawszą "fazą" są pytania i odpowiedzi. Komputer wyświetla i opisuje na ekranie jakąś sytuację, po czym daje graczowi do wyboru kilka możliwych rozwiązań (wybierasz, które chcesz). Nie jest to żadne zabezpieczenie przed kopiowaniem, a ma po prostu nieco określić charakterystykę bohatera. Wyobraź sobie sytuację, kiedy to otrzymujesz za zadanie wyeliminować prezydenta Rosji. Możesz to zrobić, powiedzmy, na któryś ze sposobów: wkradając się nocą do jego sypialni i podkładając bombę, przychodząc w dzień i rozstrzeliwując wszystkich ochroniarzy, wysadzając sam obiekt, czy też dodając truciznę do ulubionej potrawy. Jeżeli wybierzesz "przychodząc w dzień i rozstrzeliwując wszystkich ochroniarzy", wówczas możesz liczyć na wysokie umiejętności Twego bohatera w posługiwaniu się bronią. Oczywiście, jest to tylko przykład i nie ma on zastosowania w grze, więc nie powinieneś brać go zbytnio serio (żaden z wyżej wymienionych sposobów i tak nie pomoże Ci w zabiciu rzeczywistego prezydenta Rosji).

W **BloodNet** zastosowano (podobnie jak w innych grach przygodowo-RPG) pewną interaktywność, która szczególnie uwidacznia się, gdy masz





już drużynę. Będąc w jednej części miasta, coś którejś postaci się przypomni, coś powie, coś zrobi itp. Jeżeli z kolei zdarzy się, że któryś z bohaterów Twej paczki zginie, wówczas inna Twoja postać wypowie coś stosownego dla tej sytuacji ("XXX była naprawdę wspaniałym człowiekiem i będę za nią tęsknić"). Czasami może zdarzyć się nawet, że nie wszyscy w grupie się kochają, w skutek czego mogą wywiązać się "zaostrzone rozmowy". Bardzo uatrakcyjnia to grę i zbliża do niej gracza.

Podoba mi się również motyw cyber-przestrzeni, ostatnio bardzo modny. Niby wampiryzm z kultem cyberpunkowym jest nie do połączenia, a jednak! Podróże w cyber-przestrzeni z **BloodNet** wiążą się z pewnym ryzykiem, które jest dodatkowo zwiększone, jeżeli postać nie jest człowiekiem (jak wiadomo, Ransom Stark jest w połowie wampirem). Jeżeli będzie ona przebywać zbyt długo w cyber-przestrzeni, wówczas jego umysł może zostać przełamany i rozrzucony w wirtualnej przestrzeni. Co za tym idzie - taka niefortunna istota zostaje zgładzona również i w "prawdziwej rzeczywistości". Co można więc w owej cyber-przestrzeni znaleźć, czy może napotkać? Oczywiście, cząstki umysłu roztargnionych "cyberpunków", którzy pozostali w innej rzeczywistości o jedną setną sekundy za długo. Poza tym - roboty nadzorujące wirtualny porządek oraz innych, podobnych do Ciebie, aczkolwiek w większości nie zwampiryzowanych maniaków.

Jak już wcześniej napisałem, głównym zadaniem Starka (a więc i Twoim) jest powstrzymanie własnego wampirowacienia. Jego rozwój jest wyrażony przez dwa wskaźniki widoczne na ekranie postaci, który z kolei można uzyskać, "jadąc" wskaźnikiem myszki na dolną listwę, dwukrotnie naciskając prawy przycisk i wybierając postać (w tym konkretnym przypadku, Ransoma Starka). Jedną z cech Starka jest HUMANITY (człowieczeństwo), które na początku wynosi 100%, lecz w miarę "zagryzania" kolejnych ofiar gwałtownie spada, aż w pewnym momencie osiągnie poziom, kiedy to wampir bierze kontrolę nad Starkiem i gra kończy się fiaskiem. Dlaczego jednak bohater musi "zagryzać"? Odpowiedź wiąże się z jedną z cech każdego wampira (a więc również i Ransoma) - żądzą krwi. Jeżeli taki gość żyć będzie bez krwi przez dłuższy okres, wówczas zginie. Okay, okay - nie burz się od razu, że wampir nie może zginąć z braku krwi, ale w **BloodNet** tak właśnie jest. Wkaźnikiem informującym Cię o aktualnej żądzy krwi Starka jest BLOODLUST. Na początku gry wynosi on 0% i z każdą godziną niebezpiecznie wzrasta. Jeżeli w którymś momencie osiągnie on maksymalny poziom (100%), Stark umrze. W jaki sposób można zredukować ową żądzę naszego bohatera? Oczywiście, przez wysysanie krwi niczym Drakula z ludzi. I tu kółeczko się zamyka. Zwiększa się pragnienie krwi, redukujesz je przez "zagryzanie" innych, zmniejsza się człowieczeństwo - i tak do chwili, aż staniesz się prawdziwym wampirem. Na szczęście autorzy **BloodNeta** dalecy byli od zastosowania technik znanych nam już z *Burntime* typu: brakuje wody - umierasz bez ostrzeżenia. Przed "aktem ostatecznym" zostaniesz kilkukrotnie poinformowany o nadchodzącej śmierci. Istnieją również pewne sposoby opanowania żądzy krwi (wszczepianie różnych zasobników itd.), lecz w głównej mierze polegać będziesz zawsze na wysysaniu owej czerwonej substancji z ludzi (wypadałoby również pamiętać, że człowiek ukąszony = brak człowieka).



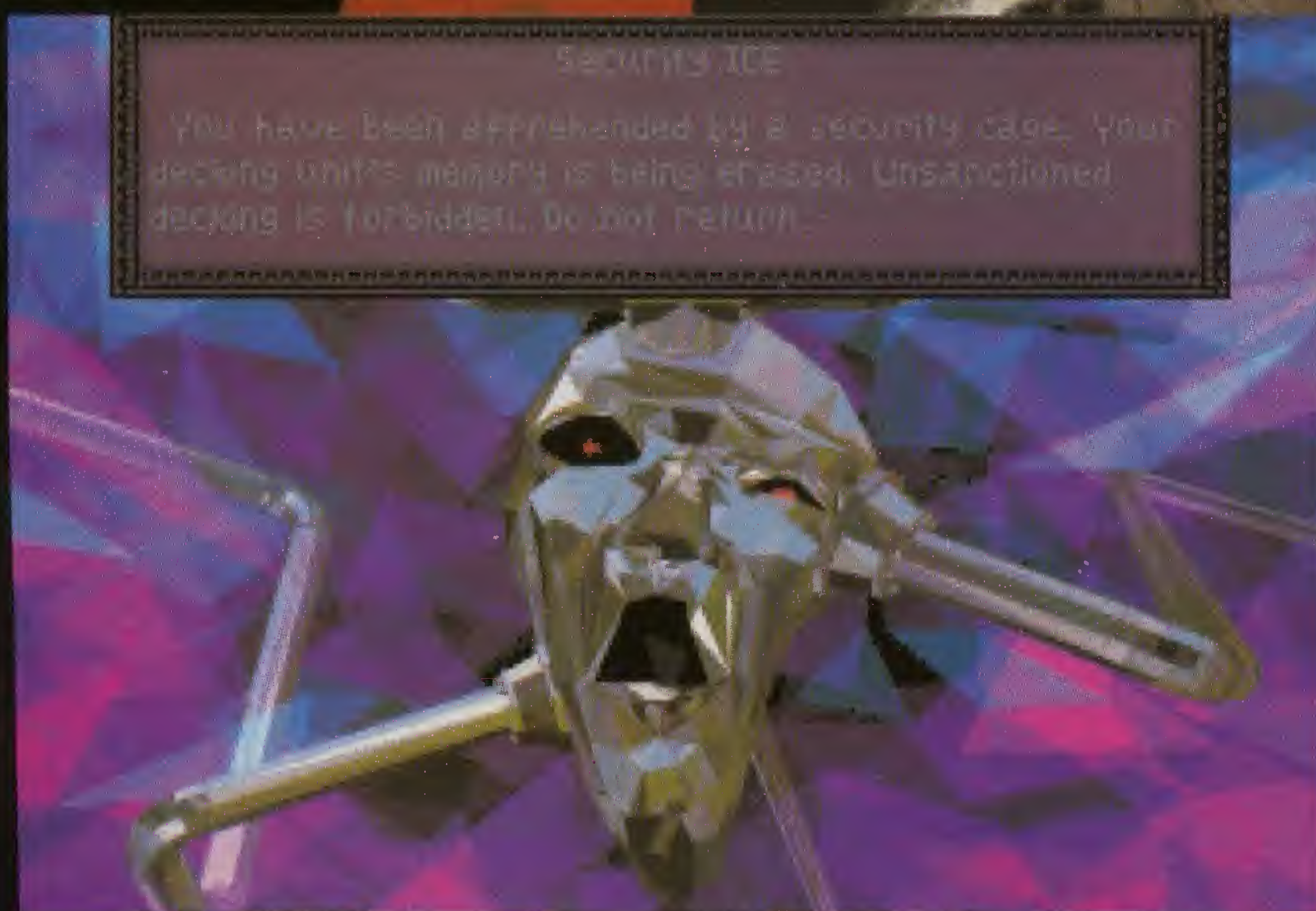
Chciałbym teraz wyrazić swoją aprobatę dla systemu porozumiewania się komputera z użytkownikiem (z angielska: interface), jaki oferuje **BloodNet**. Już sam w sobie jest on po prostu genialny. Nie musisz grzebać w opcjach, ażeby porozmawiać, czy po prostu obejrzeć sobie jakiegoś osobnika. Jeżeli chcesz gadać, wybierasz swojego partnera i klikasz "na nim" prawym przyciskiem myszy. Możesz również sobie na niego "looknąć", dwukrotnie klikając PPM. Wyjawi Ci to (zwykle), kim jest dana osoba i jaki





ma stosunek do Ciebie. I tak jest ze wszystkim - praktycznie całość opiera się na naciskaniu prawego przycisku! Tak też zabierasz i oglądasz przedmioty, tak wywołujesz ekran z charakterystyką i Starka lub kogoś z grupy (w tym konkretnym przypadku, dwukrotnie klikając, jednak na dolną ramkę ekranu). Warto wspomnieć o jeszcze jednej unikalnej właściwości **BloodNet**. W grze tej występują róż-





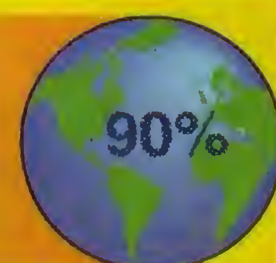
ne urządzenia: czy to komputery, czy coś związanego z cyber-przestrzenią lub też przedmioty jeszcze "wymyślniejsze". Wszystko to można rozmontować na mniejsze części, które z kolei mogą być przydatne gdzie indziej.

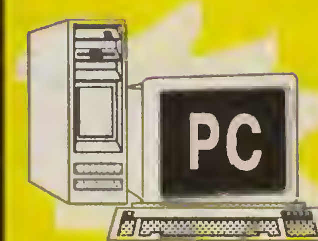
Tak krótki okres gry w **BloodNet** (tekst ten został i tak wpakowany na tydzień po zamknięciu numeru) uniemożliwia mi podanie konkretnych wskazówek. Musisz pamiętać jednak, że Stark ma dwóch głównych wrogów: wampiry (od których przecież zwiał) oraz ludzi je tępiących (z przyczyn niezależnych). Nie warto się więc wybierać do Domu Publicznego Van Helsinga lub na cmentarz bez skompletowanej i po zęby uzbrojonej paczki. Jeżeli pragniesz utworzyć drużynę, potencjalnych najemników możesz bez problemu znaleźć w ulubionym barze Starka - "Abyss" (o ile oczywiście dysponujesz stosowną sumką). A poza tym: słuchaj, kolekcjonuj informacje, zbieraj zlecenia, realizuj je, kasuj pieniądze, wstrzymuj swe zapędy jak tylko możesz. Wtedy sukces murowany. A jak już w ogóle nic nie będzie Ci szło, wówczas może nieco rozpromieniejesz na wieść o tym, iż planujemy rozwiązanie **BloodNeta** w którymś z najbliższych numerów ŚGK.

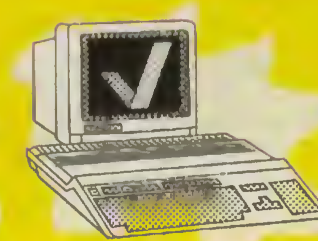
Podsumowując, muszę przyznać, że **BloodNet** naprawdę przypadł mi do gustu i najprawdopodobniej długo będzie zagrzewał miejsce na moim twardym dysku. Dlaczego? Jego walory mówią same za siebie. Świetna grafika w klimacie cyberpunkowo-gotyckim, o której nie rozpisywałem się ze względu na bezsens takiego działania (lepiej po prostu obejrzyj zdjęcia obok), nastrojowy dźwięk i muzyka, doskonały system komunikowania się z graczem i wreszcie naprawdę dobre (i komiczne) dialogi. Wszystko to razem wzięte czyni z **BloodNet** jedną z najciekawszych przygodowych pozycji ostatnich miesięcy. No bo czy jest ktoś, kto nie chciałby stać się chociaż na kilka chwil wampirem, mającym w dodatku możliwość pobuszowania po cyber-przestrzeni?!

Frodo Baggins

PRZYGODOWA





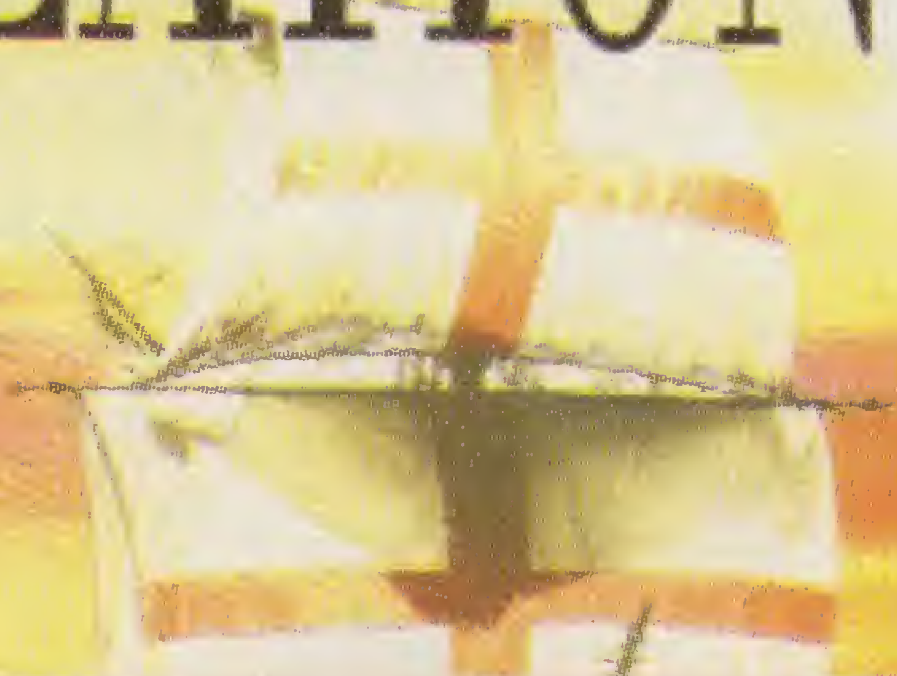


386, VGA
4 MB RAM
CD-ROM

AGA



COLONIZATION



Producent: MicroProse

Ktoś gdzieś napisał (ale gdzie, to już nie pomnę), że gdyby w dziedzinie tworzenia gier komputerowych przyznawano nagrodę Nobla, to bezwarunkowo powinien ją otrzymać Sid Meier. Trudno odmówić racji temu twierdzeniu. ***Cywilizacja*** była, jest i będzie hitem na skalę iście kosmiczną i trudno mi raczej wyobrazić sobie człowieka, który interesuje się grami, a nie bawił się w tworzenie własnej cywilizacji. Sid Meier po sukcesie ***Civilization*** stwierdził, że teraz nadszedł czas odpoczynku i nie wyobraża sobie po prostu następnego programu, bo wie, jak wielkie będą związane z nim oczekiwania. Ale presja rynku jest presją rynku i wiadomo było, że prędzej czy później nadejdzie czas kontynuacji. Jednak nie jest to, jak można było przypuszczać, Cywilizacja 2. Grze nadano "kojarzące się" miano: **Colonization**, a różnice pomiędzy programami są naprawdę duże (no, nie tak duże, jak pomiędzy ***Dune 1*** i ***Dune 2***, ale jednak spore). **Kolonizacja** to coś pośredniego pomiędzy Cywilizacją (budowa nowego świata), a ***Railroad Tycoon*** (przetwarzanie surowców, zarabianie na handlu, a nie na podatkach) i trzeba przyznać, że połączenie to udało się znakomicie.

ODROBINA HISTORII

"Na przykład nauczyciele dzieci w Stanach Zjednoczonych Ameryki w kółko wypisywali na tablicach tę datę, każąc dzieciom zapamiętywać ją z dumą i radością (1492). Nauczyciele mówili dzieciom, że w tym roku ludzie odkryli ich kontynent. W rzeczywistości w roku 1492 miliony istot ludzkich żyły na tym kontynencie pełnym i bogatym życiem. Po prostu w tym roku rozbójnicy morscy zaczęli ich łupić, oszukiwać i mordować".

Tak pisze w swej powieści "Śniadanie mistrzów" Kurt Vonnegut, jeden z najwybitniejszych współczesnych pisarzy amerykańskich. Trudno się nie zgodzić z głoszoną przez niego tezą. Ale historia Ameryki to od samego początku historia pomyłek i zakłamań. Dziewięćdziesiąt dziewięć osób na sto spytane o to, kto odkrył Amerykę, odpowie: Kolumb. Nic błędniejszego! Na całe wieki przed Kolumbem Amerykę odwiedzali najpierw Fenicjanie, a potem Wikingowie. Ślady tych ostatnich do dziś są odkrywane na terenie Nowej Funlandii. W jednej z wypraw Wikigów (i to w tej pierwszej) uczestniczył, być może nawet jako dowódca, Polak, Jan z Kolna.

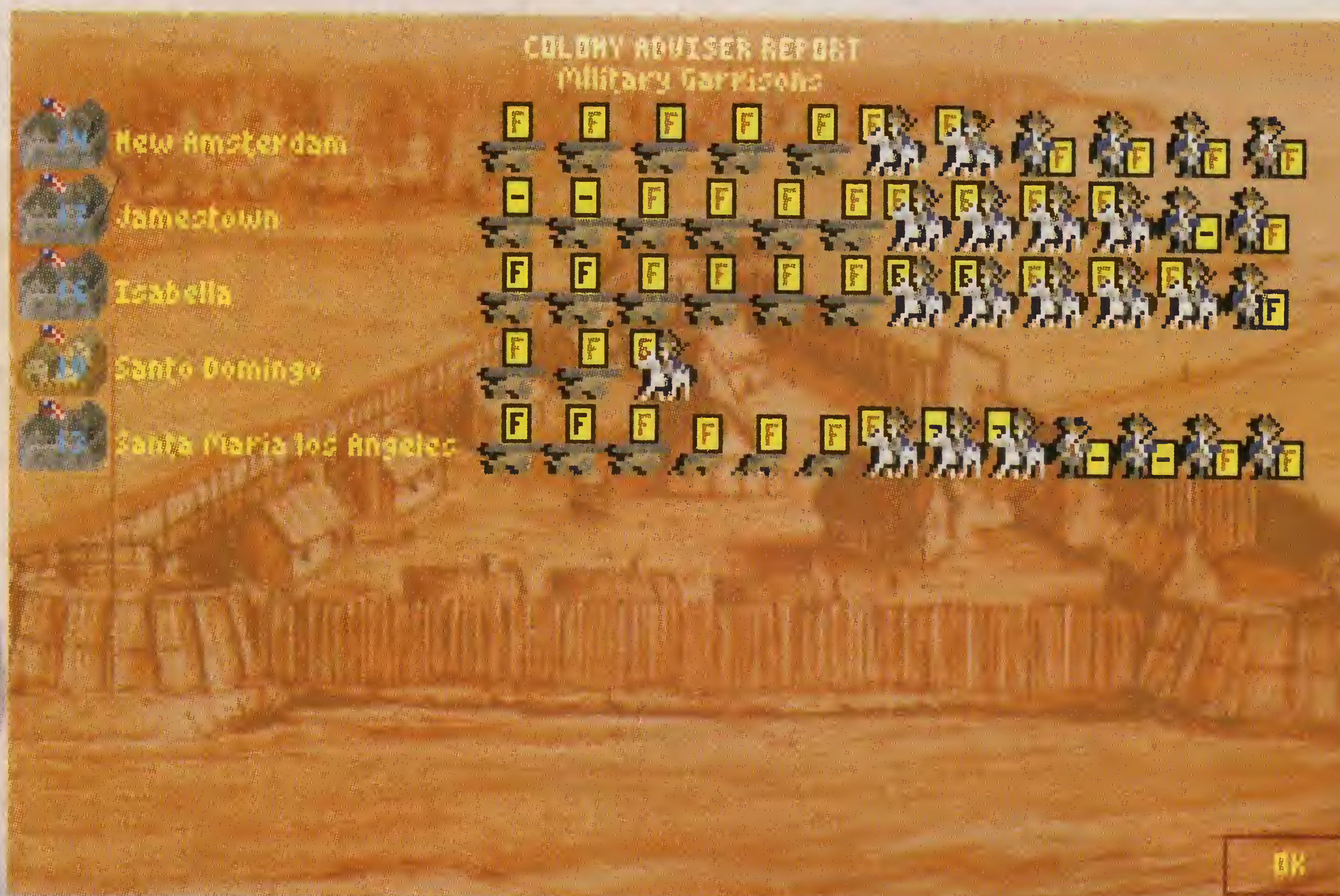
Kolumbowi Ameryka radości nie przyniosła. Skłócony ze wszystkimi (nade wszystko z własną królową) zmarł w biedzie i zapomnieniu, bliski choroby psychicznej. Nawet sam kontynent swą nazwę otrzymał na cześć Americo Vespucciego, który wsławił się tym, iż słał z Nowego Świata piękne listy do Europy. A Kolumb zadowolić się musiał jedynie Kolumbią. Ameryka przez następne lata miała okazję (czy raczej nieszczęście) gościć na swym terytorium najgorszych łotrów i zbirów współczesnego świata. Żądna władzy i złota, pozbawiona przyszłości i skrupułów drobna szlachta, kryminaliści, najemnicy, katoliccy księża. Wyprawy konwistadorów zniszczyły raz na zawsze bajkowe imperia Inków i Azteków. A plemiona te stały na poziomie cywilizacyjnym dla Europejczyków wręcz nieosiągalnym. Cóż jednak z tego, skoro konwistadorzy mieli trzy rzeczy: konie, żelazo i proch. To pozwoliło im na zdobycie niezmierzonych królestw na czele garstki (dosłownie garstki) żołnierzy. Konwistadorzy zdobywali bogactwa, tytuły wicekrólów czy biskupów, ale też często spotykali w Nowym Świecie własną śmierć. Taki los spotkał zubożałego hiszpańskiego arystokratę, Ponce de Leona, który poszukując "wody życia" odkrył Puerto Rico, archipelag Bahama, a w końcu Florydę, gdzie zakończył życie w czasie prób nawracania Indian.

Dwa lata temu Ameryka hucznie obchodziła swe pięćsetlecie. Uroczystości zostały zbojkotowane i napiętnowane przez organizacje indiańskie słusznie uważające, że rok 1492 to początek nie znającej odpowiednika w historii eksterminacji jednej rasy przez inną. To mniej więcej tak, jakbyśmy w Polsce czcili datę 1 września 1939 roku jako początek nowej



epoki albo gdyby Żydzi uznawali Holocaust za radosne święto narodowe. Sądzę, że nikt nigdy nie dojdzie, ile ofiar pochłonęło "odkrycie" Ameryki. Ginęły całe plemiona i całe narody. Wyniszczani przez przywleczone z Europy choroby (zwykła ospa, nawet nie czarna, pochłonęła miliony ofiar), nawracani na chrześcijańską wiarę ogniem i mieczem, ginący w kopalniach i na plantacjach kauczuku. Wszystkie te atrakcje zapewnili im "arcychrześcijańscy" królowie Hiszpanii i Portugalii, a potem również Francuzi, Anglicy, Holendrzy i w końcu Amerykanie.

Hiszpanie i Portugalczycy jako pierwsi rozpoczęli kolonizację Ameryki. Papież Aleksander VI podzielił nawet Amerykę pomiędzy te dwa państwa (równo, za pomocą liniału). Nie spodobało się to jednak innym nacjom i tak rozpoczęła się wojna o Amerykę, w której Europejczycy, w przerwach pomiędzy wyrzynaniem Indian, zajmowali się wyrzynaniem siebie nawzajem.



IDEA

Wróćmy do samej gry. Abstrahując od moralnego wydźwięku inwazji Europy na Amerykę trzeba przyznać, że kolonizacja Nowego Świata była ogromnym krokiem w dziejach. Oto powstały podstawy do utworzenia nowych imperiów, na czele których stawali emigranci z Europy. Takie właśnie zadanie - utworzenie samodzielnego gospodarczo państwa i oparcie się inwazji wojsk z dawnej ojczyzny - stawia przed graczem program. Do ostatecznego wyniku (zbudowanego jak w ***Cywilizacji***) liczyć się będzie ilość mieszkanców kolonii, jej potęga gospodarcza, stopień sentymentu dla rebelii. Punkty karne przyznawane są między innymi za zniszczenie indiańskich wiosek. Dobrze to świadczy o autorze programu, choć obiektywnie trzeba przyznać, i ekspansję i eksterminację Indian, niestety, wymusza samo życie.

POCZĄTEK

Mały statek, jeden oddział pionierów i jeden żołnierz to wszystko, czym dysponujesz, udając się na podbój Nowego Świata. Jeżeli zdecydujesz się służyć hiszpańskiej królowej Izabeli, od razu dysponujesz wojakami-weteranami, a w czasie każdej walki z Indianami masz przewagę. Wybierając Holendrów, dostajesz statek kupiecki (dwukrotnie większa ładowność od zwykłej fregaty) i zapewnienie, że w porcie macierzystym ceny towarów nie będą podlegać zbyt raptownym skokom. Jako poddany francuskiego króla Ludwika, będziesz miał nieco lepsze stosunki z Indianami, a na pierwszą wyprawę popłynie jednostka wyspecjalizowanych pionierów. Natomiast jeśli zdecydujesz się poprowadzić Anglików, możesz nieco szybciej spodziewać się wartościowych ochotników w ojczystym porcie.

PIERWSZA OSADA

Założenie pierwszej osady to decyzja olbrzymiej wagi. Bardzo często od odpowiedniego wyboru miejsca uzależnione będzie powodzenie całej gry. Przede wszystkim osada musi mieć dostęp do morza. W przeciwnym wypadku nie będzie jak ściągać towarów, a co z tego wynika, stracisz możliwość dopływu gotówki. Dostęp do morza to rzecz najważniejsza, ale warto też założyć miasto w pewnym oddaleniu od indiańskich wiosek. Inaczej od razu zaczną się kłótnie o terytorium, a w pierwszej fazie gry należy się starać o to, aby sporów z tubylcami uniknąć za wszelką cenę. Trzecia podstawowa sprawa to ukształtowanie terenu. Pierwszą osadę warto założyć w miejscu, w którym możesz liczyć na pewne profity. A więc dobre tereny łowieckie, miejsca wymarzone dla plantacji trzciny cukrowej, bawełny czy tytoniu itp.

OSADNICY

Tak jak pisałem, na początku są to pionierzy i żołnierze. Rozwój miast







będzie w kolonii przebiegał bardzo opieszale (nowy osadnik przybywa po zgromadzeniu dwustu jednostek żywności), tak więc nieodzowne jest sprowadzanie "świeżej krwi" z ojczyzny. Czasem w porcie czekać będą ochotnicy, najczęściej jednak potencjalnym kolonistom trzeba zapłacić. Sprowadzenie do Nowego Świata wybitnego specjalisty w danej dziedzinie kosztuje zawrotną ilość pieniędzy (zawrotną przynajmniej na początku gry), ale praca specjalistów jest za to nieporównanie efektywniejsza.

ZAWODY

Mieszkańcy Twojej kolonii będą często zwykłymi "wolnymi osadnikami", czasem nawet terminatorami (tak chyba można przetłumaczyć "indenturent servants") lub kryminalistami. Twój sukces jako przywódcy kolonistów w Nowym Świecie w dużej mierze będzie polegać na szybkim przeszkoleniu osób nie posiadających żadnego fachu i na sprowadzeniu z ojczyzny fachowców. Sprowadzenie tychże jest kosztowne, a poza tym nie każdy specjalista jest dostępny w rodzimym porcie. Trudno, abyś w Hiszpanii czy Holandii znalazł plantatora cukru lub bawełny, skoro o istnieniu tych surowców ojczyzna dowiedziała się od Ciebie. Tu z nieocenioną wręcz pomocą przyjdą Indianie, bowiem każda wioska specjalizuje się w jakiejś dziedzinie. Aby wyszkolić na przykład plantatora cukru, wystarczy wysłać do tubylców terminatora lub wolnego osadnika i kazać mu "żyć pomiędzy tubylcami". Pod warunkiem oczywiście, że primo: jest to wioska, której mieszkańcy w uprawie trzciny się specjalizują, secundo: masz z danym plemieniem dobre układy, tertio: nie podzielili się swą wiedzą przedtem z kimś innym. Od trzeciej reguły wyjątkiem jest stolica plemienia, w której szkolić można dowolną ilość osadników.

Czasami (ale bardzo, bardzo rzadko) zdarza się, że wolny kolonista czy terminator nauczy się jakiegoś fachu "samoistnie". Ale raczej nie można na taki szczęśliwy zbieg okoliczności za bardzo liczyć. Natomiast dużo później, kiedy już wybudujesz w swoim mieście szkoły i uniwersytety, będziesz mógł sam szkolić specjalistów (zajmuje to trochę czasu, ale jest opłacalne).

BUDUJEMY SIĘ

Co jest najważniejsze dla pierwszej osady? Zdecydowanie szybki przypływ towarów na sprzedaż. Ale nie możesz też zapominać o rozbudowie miejskiej infrastruktury. Pierwszą budowlą powinny być doki, gdyż one umożliwiają rozwinięcie rybołóstwa. Wtedy zatrudniasz rybaków (przynoszą miastu dużo jedzonka, zwłaszcza kiedy na polu jest wyrysowana rybka) i na dobrych ziemiach uprawnych możesz zakładać plantacje cukru czy tytoniu, nie marnując miejsca na pola. Na początku zwykle handlować będziesz jednym towarem - futrami, cukrem, tytoniem, bawełną czy minerałami. Aby miasto się rozbudowywało, konieczne jest jednak zatrudnienie drwala i stolarza, bo bez nich nie powstaną żadne obiekty. Niestety, na wyższych poziomach trudności (**Kolonizacja** podobnie jak ***Cywilizacja*** ma kilka poziomów trudności do wyboru) natrafisz szybko na barierę w postaci niezadowolenia mieszkańców (tutaj, ściśle mówiąc, jest to mały wskaźnik sentymentu dla rebelii). Produkcja wszelakich dóbr gwałtownie wtedy spada. Jedynym wyjściem jest zatrudnienie polityka (najlepiej zawodowego) i budowa drukarni czy stworzenie gazety.



NASTĘPNE MIASTA

Pierwsza osada to jedynie początek dobrze zapowiadającej się ekspansji. Czas poszukać miejsca na następne miasta. Te mogą już znajdować się w głębi lądu, ważne jest tylko połączenie ich z portem siecią dróg oraz budowa "wagon train" służącego do przewożenia towarów.



TOWARY I HANDEL

Surowce z Nowego Świata są pilnie poszukiwane na europejskich rynkach. Za transporty cukru czy tytoniu będą Ci płacić czystym złotem (które zresztą natychmiast należy wydać na ściąganie nowych osadników). Ale o wiele lepszym interesem jest sprzedawanie nie surowców, lecz artykułów przetworzonych. A więc nie cukier, tylko rum, nie bawełna, tylko ubrania, nie futra, tylko wyprawione skóry, nie tytoń, tylko cygara.

Czasem jednak zdarzy się, iż zarzucisz rynek na przykład rumem tak dalece, że jego cena spadnie poniżej ceny cukru. Niestety, gospodarka w **Kolonizacji** rządzi się prostymi prawami podaży i popytu i zawsze najdroższe będzie to, czego właśnie nie wytwarzasz. Handlować można również z Indianami (posyłając im wózek towarów), ale są oni bardzo wybredni, a poza tym jeden transport na długo "nasyca" zapotrzebowanie wioski. Inna sprawa, że od Indian daje się czasami uzyskał kilkakrotne przebicie (sam miałem taki wypadek: w Amsterdamie rum był po trzy złote za tonę, a ja Indianom sprzedawałem go po piętnaście za tonę).

Kiedy rozpoczniesz rebelię, upewnij się wpierw, że wybudowałeś "Custom House". Bowiem w czasie walk z Vaterlandem Twój główny rynek zbytu staje się niedostępny. "Custom House" umożliwia sprzedaż towarów przemytnikom. A ponieważ w czasie rebelii gotówka się przydaje, więc bez "Custom House'u" ciężko grę szczęśliwie ukończyć. Ta budowla jest też przydatna na wcześniejszym etapie gry, gdyż handel morski jest po pierwsze czasochłonny, a po drugie bywa niebezpieczny (na trudniejszych poziomach spotyka się statki kaperskie). Sukces handlowy osiągniesz nie tylko produkując dużo, ale zajmując się różnorodnymi towarami. Optymalnym rozwiązaniem jest handlowanie wszystkimi najważniejszymi towarami, ale to wiąże się z zakładaniem miast na terenach odmiennych pod względem geograficzno-klimatycznym.

WŁAŚCIWOŚCI TERENU

Miałem zamiar napisać wpierw: ukształtowanie terenu, ale tak naprawdę to nie tylko o ukształtowanie tu chodzi, a przede wszystkim o rodzaj terenu i jego właściwości. W *Cywilizacji* było wszystko jasne. Góry i wzgórza dają produkcję, lasy produkcję i jedzenie, pola jedzenie i produkcję (czasem). W **Kolonizacji** rzecz jest nieporównanie bardziej skomplikowana. Samych lasów i pól masz kilkanaście rodzajów, a każdy charakteryzuje się innymi możliwościami. Nie będę tu zbyt szczegółowo się wgłębiał, bo rzecz doskonale tłumaczona jest przez sam program, ale powinieneś zwracać baczną uwagę na to, czy w sposób efektywny wykorzystuje zdolności miasta i osadników i czy na przykład na terenach wręcz jakby stworzonych na prowadzenie plantacji bawełny nie uprawiasz żywności (albo odwrotnie) lub czy poszukiwacza futer nie wysyłasz do dżungli.

KONGRES

W *Cywilizacji* dodatkowe możliwości stwarzały nowe wynalazki, a także budowa Cudów Świata. W **Kolonizacji** musisz skupić się na tym, aby przyłączyli się do Ciebie Ojcowie Założyciele. Szybość pojawiania się nowych członków Kongresu jest uzależniona od "produkcji dzwonów" (wytwarzają je politycy). Niektórzy Ojcowie Założyciele okażą Ci wręcz nieocenioną pomoc i przed przystąpieniem do właściwej gry każdemu radzę zapoznać się z ich "metryczkami". Tu wymienię tylko kilku, którzy naprawdę w dużym stopniu przyczyniają się do rozwoju kolonii.

Henry Hudson - dwukrotnie wzrasta ilość uzyskiwanych futer. W praktyce jeden "fur trapper" ma wtedy szansę dowozić nawet trzydzieści dwa futra na turę. To już potężny zastrzyk gospodarczy.

Sieure de la Salle - każde miasto liczące więcej niż trzech osadników zostaje automatycznie otoczone palisadą.

Adam Smith - możliwa staje się budowa fabryk.

Bartolome de Las Casas - indiańscy konwerci od razu zyskują status wolnych osadników.

George Washington - oddział wojskowy po odniesionym zwycięstwie uzyskuje następny stopień doświadczenia.

John Paul Jones - gracz otrzymuje za darmo fregatę.

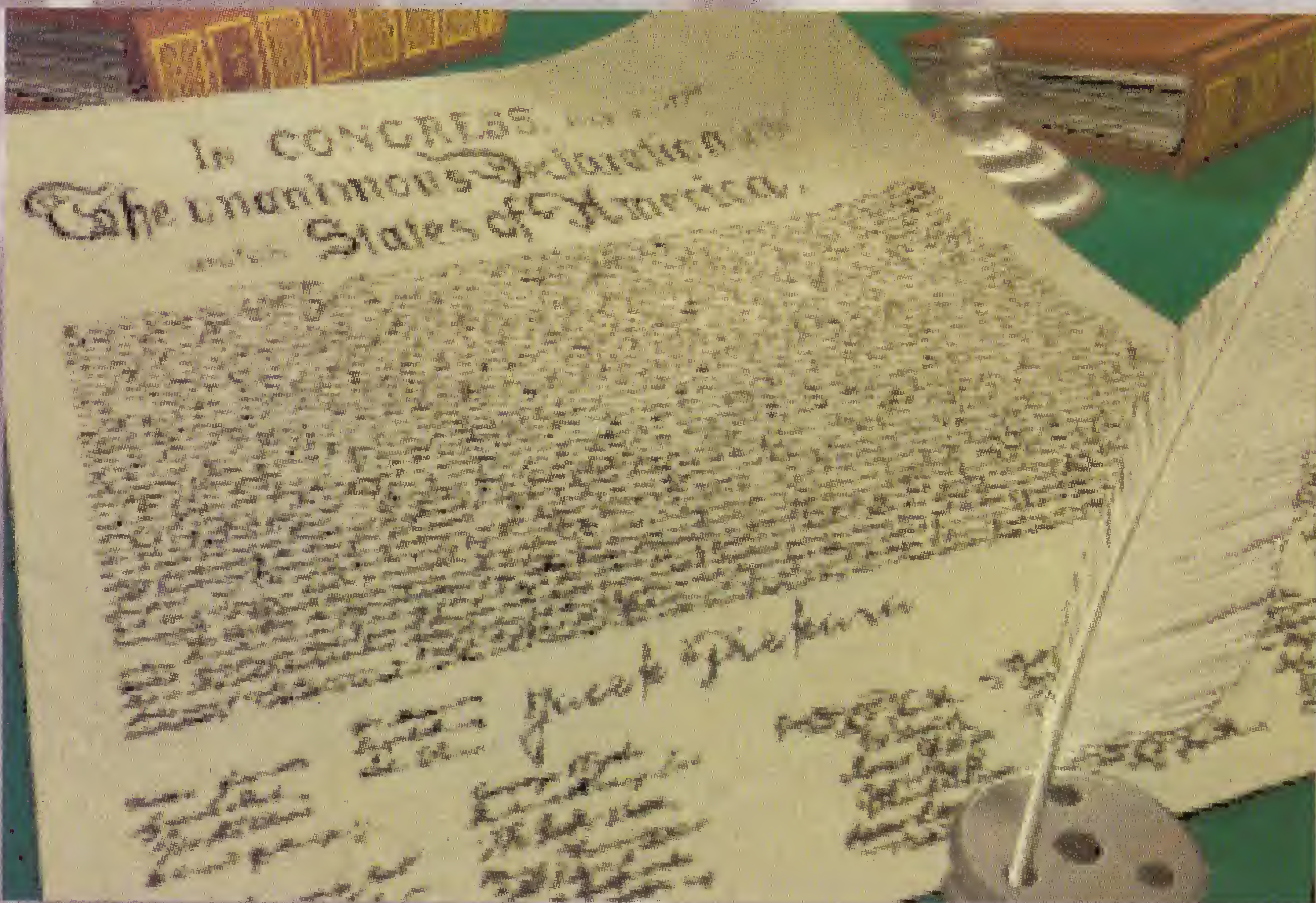
Peter Stuyvesant - możliwe staje się budowanie "Custom House" umożliwiającego handel z przemytnikami.

Simon Bolivar - liczba Synów Wolności (a więc potencjalnych rebeliantów) rośnie o 20%.

Thomas Jefferson - o 50% wzrasta "produkcja" Dzwonów Wolności.

INDIANIE

Cóż robić, prędzej czy później do konfliktu dojść musi, zwłaszcza na terenach gęsto zaludnionych. Spory zaczną się od walk o ziemię, bo rozwój Twych miast często będzie wymuszać zabieranie jej Indianom. Tubylcy źle też nastawieni są do wycinania lasów czy budowy dróg. Jeżeli kolonię zacząłeś budować w miejscu, gdzie wiosek indiańskich nie jest zbyt dużo, masz szansę opóźnić konflikt o wiele lat lub nawet go uniknąć. Indianie potrafią zachowywać się bardzo przyjaźnie. Pojawiają się, aby ofiarować różne towary, można też z nimi handlować. Czasem zażądają, aby podzielić się z nimi żywnością lub wypłacić odszkodowanie. Pod żadnym pozorem nie powinieneś im ani sprzedawać, ani darować muszkietów czy





KILKA DOBRYCH RAD:

1. Zakładając pierwsze miasto, spróbuj wybrać tereny bogate w surowce. Jeżeli napotkasz innych europejskich osadników, natychmiast ich napadnij. Pokonani automatycznie przejdą na Twoją stronę.

2. Jak najszybciej utwórz oddział zwiadowców konnych ("scouts"). To jedyna formacja, która może odwiedzać indiańskie wioski, dowiadywać się o specjalizacji ich mieszkańców i przyjmować, czasem wartościowe, podarki w gotówce.

3. Wysyłaj swoich kolonistów, aby przeszli szkolenie w indiańskich wioskach.

4. Zwracaj uwagę na zmianę koloru wykrzykników na budynkach tubylców. Czerwony wykrzyknik oznacza, że powinieneś przygotować się do wojny.

5. Przy budowie dróg, wycinaniu lasów i melioracji pól staraj się zatrudniać zawodowych pionierów. Ich działanie jest kilkakrotnie szybsze niż działanie zwykłych kolonistów posłanych do tej pracy.

6. Właściwie od samego początku powinieneś zatrudniać polityków, zbudować drukarnię i stworzyć gazetę. Tylko wtedy miasto będzie mogło prężnie się rozwijać.

7. Nie zawracaj sobie głowy budowaniem kościołów i zatrudnianiem kaznodziei ("firebrand preachers").

8. Po zbudowaniu "Custom House" odczujesz bardzo silny zastrzyk finansowy. Towary zaczną być automatycznie sprzedawane w każdej turze gry.

9. Każdy port musisz zamienić w fortecę. Tylko wojska zgromadzone w fortecy będą miały szansę oprzeć się inwazji.

10. Przygotuj liczne oddziały konnicy (weteranów). Podczas wojny zyskają one status Armii Kontynentalnej. Masz wtedy szanse rozbijać siły inwazyjne, zanim jeszcze zdołają zaatakować Twoją fortecę.

11. Artyleria służy jedynie do obrony fortu czy fortecy. W walce w szczerym polu jest w zasadzie nieprzydatna.

koni, wtedy bowiem ich wojownicy staną się już równorzędnymi przeciwnikami dla oddziałów żołnierzy i dragonów.

Każdą wojnę z Indianami kończy zdobycie ich stolicy. Tubylcy uznają wtedy Twoją wyższość i ofiarowują zajęte przez Ciebie tereny. Ale nikt oczywiście nie powiedział, iż za parę lat nie zaczną się burzyć od nowa.

Graczowi, który pragnie prowadzić przyjazną politykę wobec Indian, może pomóc tworzenie misji. Specjalistami w tej dziedzinie są jezuiccy misjonarze. Oni potrafią nawet nawrócić Indian i skłonić ich do przyłączenia się do kolonii. Niestety, konwerci mają bardzo ograniczone możliwości. Dobrze spisują się jako farmerzy czy plantatorzy, ale zdolności wysoce specjalistyczne nie są ich mocną stroną. Nie mogą też pracować jako pionierzy ani zostać powołani do wojska.

KONKURENCI

W czasie podboju Nowego Świata będziesz miał nie tylko kłopoty z własnym władcą i Indianami. Musisz liczyć się z tym, że na nowe posiadłości ostrzą sobie zęby również inni europejscy monarchowie. W zasadzie nie spotkałem się z sytuacją, aby rozpoczynali wojnę bez powodu, ale może wynika to z faktu, że starałem się eliminować wrogie siły i wrogie miasta natychmiast, kiedy tylko znalazły się zbyt blisko mych posiadłości. Z portami Nowego Świata znajdującymi się we władaniu obcych mocarstw można również handlować (ale nie zawsze).

KORONA

Twoja ojczyzna nie będzie Cię za dobrze traktować. Wkrótce stanie się oczywiste, że Twój własny król traktuje Cię jak dostarczyciela pieniędzy. Podatki staną się nie do wytrzymania (można odmówić ich płacenia, ale wtedy zostaje wprowadzone embargo na jeden typ towarów) i z ciężkim sercem musisz wszcząć rebelię. Ojczyzna wyśle przeciw Tobie doborowe jednostki artylerii, piechoty i kawalerii oraz potężnej siły okręty wojenne. Walka o niepodległość zakończy się dopiero, gdy ostatni oddział inwazyjny zostanie zlikwidowany. Wtedy monarcha zgodzi się na utworzenie niepodległego państwa, którego to Ty zostaniesz pierwszym prezydentem.

W czasie wojny pomóc Ci mogą wojska obcych mocarstw (i to niezależnie od tego, w jakich byłeś z nimi układach) i przyznam, że raz zdarzyło mi się, iż nagły desant hiszpańskich najemników uratował mnie przed pewną zdawałoby się klęską.

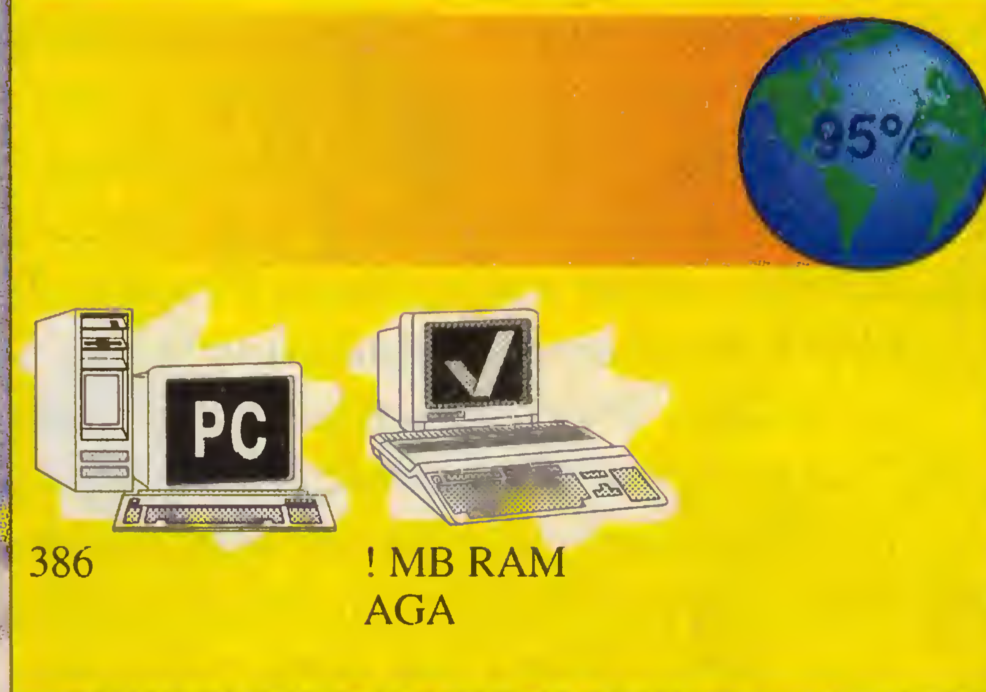
Ta ostatnia faza rozgrywki, czyli wojna z Koroną, jest zdecydowanie najmniej interesująca. Ściśle wiąże się to z głupotą komputera (a raczej programu), który po pierwsze: posyła wojska tylko pod miasta portowe gracza, a po drugie: wojska te sterczą pod potężnie chronioną fortecą, gdzie są masakrowane, zamiast rozpełznąć się po całym kraju i zająć praktycznie bezbronne osady położone w głębi lądu. Inwazja na najwyższym poziomie trudności ma się wręcz porażająco, ale jest na to prosty sposób. Trzeba posiadać tylko jeden port i w nim zgromadzić całe wojsko. Armia inwazyjna nie zaatakuje innych miast i zdołasz ją prędzej czy później spokojnie wysiec.

PODSUMOWANIE

Co nowego zaproponuje nam Sid Meier po *Cywilizacji* i **Kolonizacji**. Nie wierzę, aby był to koniec jego możliwości twórczych. Zwłaszcza, iż **Kolonizacja** jest maleńkim programem (trzy dyskietki instalacyjne), co w dobie programów nie mieszczących się na kompakcie (są już takie, są) wydawać się może co najmniej zabawne. Sid Meier i **MicroProse** udowadniają jednak, że dobra gra komputerowa to wcale nie grafika rodem z XXI wieku, nie digitalizowana mowa i tego rodzaju upiększenia; dobra gra to przede wszystkim dobry pomysł i sprawna realizacja. Wydaje się, że **MicroProse** jako jedna z niewielu firm uznaje, iż efekty specjalne mają pełnić rolę służebną wobec gry, a nie stawać się tej gry istotą. Szkoda, że firm podobnie myślących nie jest tak wiele i że tylu programistów zastanawia się, jaką to animacją czy digitalizacją nas zaskoczyć, a merytoryczne wartości programu schodzą na plan dalszy.

Kolonizacja nie jest, oczywiście, wolna od wad. Przede wszystkim przeszkadza niefortunnie rozwiązana opcja militarna, ale również zbyt powierzchowne potraktowanie dyplomacji czy, sięgając do spraw czysto technicznych, zbyt przypominająca *Cywilizację* grafika. Jednak zalety tej gry są niewątpliwe i jestem przekonany, że zapewni ona dobrą zabawę na wiele wieczorów. Ja w każdym razie bawiłem się nieźle.

Jacek Piekara







Producent: Virgin

Walt Disney zawitał na stronach naszego pisma już w zeszłym miesiącu, a to za sprawą gry ***Aladdin*** opiewającej losy sympatycznego chłopca podróżującego po niezbyt gościnnych krainach. Dziś kolejny disney'owski tytuł, tym razem w osobie **The Lion King**, czyli **Króla Lwa**.

Nie będę się chyba zbytni rozpisywał o legendzie gry. Połowa kraju pewnie i tak była na "Królu Lwie" w kinach, a druga połowa, która nie była, może się wszystkiego domyślać już z tytułu. W **The Lion King** prowadzisz sympatyczne lwiątko, któ-



re bardzo pragnie (a Ty wraz z nim) stać się królem wszystkich zwierząt. Niestety, przed naszym przyjacielem stoi bardzo ciężkie zadanie: MUSI PRZEŻYĆ, a to nie przychodzi łatwo ani w rzeczywistości, ani tym bardziej w grach komputerowych stworzonych tylko i wyłącznie po to, by "zabić" gracza.

Jak do każdej gry platformowej, tak i do **Króla Lwa** podchodziłem z rezerwą, lecz nie była ona zbyt duża ze względu na pozostałe w mojej podświadomości resztki wrażeń z innej produkcji - ***Aladdin***. Tym razem także raczej się nie zawiodłem, skłamałbym jednak pisząc, iż **The Lion King** wywarł na mnie super-mega-hyper-pozytywne wrażenie. Dlaczego? Ano dlatego, że nigdy w życiu żadnej grze nie dam się omamić (no, może z wyjątkiem ***Frontier 2: The First Encounter*** i ***Colonization***).

Co można więc powiedzieć o **Królu Lwie**? Anglicy niewątpliwie zdefiniowaliby ją jako "cute", co dla swoich skromnych potrzeb przetłumaczyłem jako "ucieszna". Ucieszność **The Lion King** widoczna jest w zasadzie praktycznie w każdej sferze. Weźmy na przykład grafikę. Doskonały dobór barw (dotychczas nie powstała wersja gry dla Amigi 500 - tylko 256 kolorów na AGA i VGA) oraz dopracowane "sprajty" głównego bohatera, lwiątka oraz jego wrogów mówią same za siebie. Jeśli już o grafice, to mam pewne dość istotne (przynajmniej z mojego punktu widzenia) zastrzeżenie. No, panowie! Wszystko ładnie, pięknie, ale TŁA! Ojojojoj! Faktem jest, że mimo płynności przesuwu, niewątpliwie nie są one najsilniejszą stro-



ną gry i zdecydowanie nie pomagają przykuć uwagi gracza. Animacja jest ogólnie dobra - widać setki ramek "wpakowane" we wszystko, co się rusza. Niestety, animacja to również scrolling, a więc przesuw ekranu. Pod tym względem **The Lion King** również nie bardzo się wyróżnia. Owszem, jeżeli lwiątko biegnie po spokojniejszej okolicy, bez dużej ilości szczegółów, wszystko jest OK. Gorzej jeżeli graczowi zamarzy się skok, gdy w pobliżu wróg daje chodu, a okolica nie grzeszy małą ilością platform. Wówczas gra zaczyna się "sypać", co objawia się skokowym przesuwem. Zjawisko to występuje bez względu na szybkość procesora (jest tak nawet na 50 MHz).

Strona muzyczna i dźwiękowa nie może się równać z grafiką. Owszem, początkowy moduł muzyczny jest całkiem, całkiem (ale nic więcej), efekty - OK, lecz czy to wystarczy? Jednym tak, drugim, takim jak ja, nie.

Powiedziałem już o grafice, animacji i dźwięku. Najważniejszy aspekt gry, grywalność, pozwoliłem sobie zostawić na później. Na szczęście, pod tym względem **Król Lew** może nie dorasta do kreski POZIOM MAKSYMALNY, lecz i tak plasuje się wysoko. Oczywiście, nie do pomyślenia jest, aby lwiątko pluło kwasem czy miotało straszliwymi promieniami lasera. Niezbędne było nieco bardziej "pokojowe", lecz równie śmiercionośne rozwiązanie (lub może raczej - rozwiązania). Przyszły król lew potrafi naskoczyć przeciwnikowi "na głowę" (znane już z James Ponda, Zoola i tysiąca innych gier). Umie również "szczeknąć" oraz fiknąć koziołka. Niestety, żadne z tych "rozwiązań" nie jest uniwersalne. Wiele wrogów ma tampony z waty w uszach i nie skutkuje wobec nich szczekanie. Niektóre kreatury (np. jeże) są najeżone ostrymi kolcami, więc nie wskazane jest skakanie po nich. Podobnie jest z fikaniem koziołków, które może przynieść większe straty "fikającemu", niż "fikanemu". Istnieją również stwory, które można zniszczyć tylko w jeden sposób (przykładowo hienę można zabić tylko, gdy ta "zmęczy się" i jedynie przez skok na nią). Więcej o grywalności nie ma sensu pisać - bonusy, punkty, dodatkowe życia. Skąd my to znamy?

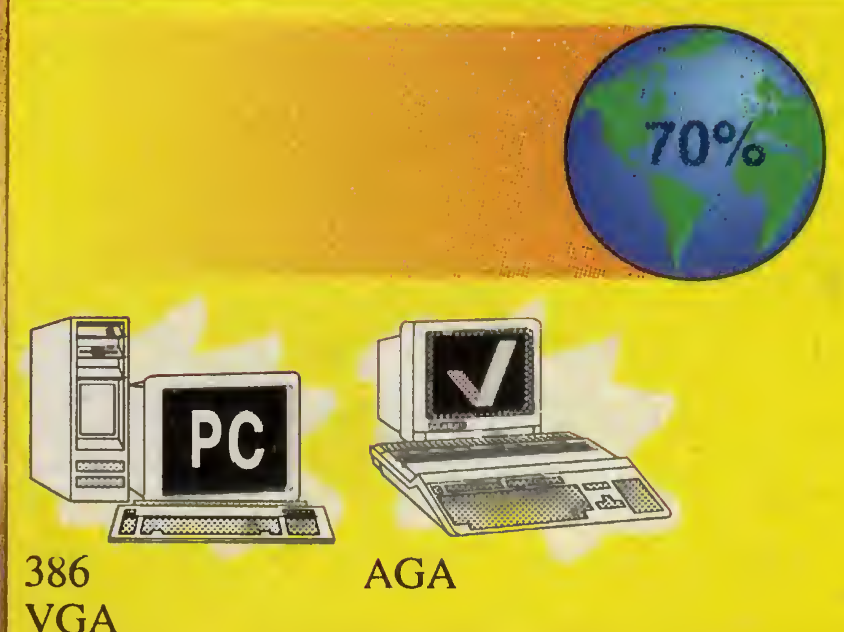
Podsumowując, **Król Lew** nie jest moim zdaniem aż tak wielkim osiągnięciem firmy **Virgin**, jakim był ***Aladdin***, który udowodnił, że połączenie wartkiej akcji, świetnej grafiki i animacji jest możliwe. Na dodatek, ***Aladdin*** nie miał błędów, które mogą bardzo irytować potencjalnego



gracza, a które zawiera **The Lion King**. Jak by jednak nie było - gra i tak ma świetną grafikę i animację, trochę gorszy dźwięk, lecz za to grywalność zdecydowanie przekraczającą poziom przeciętny. Nie odradzam **Króla Lwa**, trudno mi jednak jednoznacznie powiedzieć, czy jest to gra godna polecenia. Chyba tylko dla młodszej rzeszy Czytelników ŚGK.

Frodo Baggins

ZRĘCZNOŚCIOWA







Producent: Apache Software

Kilka miesięcy temu gruchnęła wieść wielka - amigowcy będą mieli swojego *Dooma*. Dla przyjacieli "przyjaciółek" rozpoczął się okres niecierpliwego oczekiwania i trwał on aż do dnia obecnego, bo zapowiadana przez firmę **Apache Software** gra Deathmasque wreszcie ukazała się na rynku, choć pod nieco zmienionym tytułem - **Death Mask**.

Muszę się przyznać, że z drżeniem rąk "odpalałem" tę grę. Wszak to chwila epokowa, myślałem wówczas, która udowodni wszystkim "niebieskim", że Amiga to też komputer. Stacja rzęzi, ja się denerwuję, świat czeka na odkrycie. I nagle - ekran błyska intrem. Już wtedy coś mnie tknęło. Muzyczka i owszem, ale gdzie ta animacja. Zamiast niej przed oczami miga mi coś, co trudno nazwać efektowną grafiką -



w dodatku są to obrazki żywcem wyciągnięte z gry. Co tam, mówię sobie, w sumie i tak liczy się fabuła. Tymczasem na monitorze - zaczyna się!

Najpierw pojawia się ekran opcjonalny. Mam do wyboru ustawienie detali obrazu (niska jakość/wysoka jakość) oraz szybkość działania gry (mała/średnia/duża). Potem decyduję się na ilość graczy (jeden, dwóch jako zespół i dwóch przeciw sobie), wybierając oczywiście wersję solo. Wszystkie te operacje wykonuję za pomocą joysticka. Na koniec wciskam Start Game.

Pojawia się plansza graficzna z dziwacznymi danymi. Na szczęście, znajduje się na niej także to najważniejsze - cel misji. Wszystko jasne, zabić i uciec. Wciskam fire.

Ekran gry, jak się spodziewałem, został podzielony na dwie części. Poruszanie odbywa się oczywiście za pomocą joysticka (strzał to oczywiście fire). Obszar widokowy jest zrozumiały i nie trzeba go omawiać. Wzdłuż jego wewnętrznego boku ciągnie się pasek z zaznaczoną ilością życia. Pod spodem znajduje się miejsce na oznaczenie ilości posiadanej amunicji (obok



ikony naboju) oraz kluczy (obok ikony klucza). Klawisze F1/F3 i F2/F4 zmieniają w odpowiednich oknach sposób przesuwu obrazu na łagodny lub skokowy, a F5/F6 obsługują dźwięk. Poza tym dowolne klawisze z lewej strony klawiatury (np. Shift, Alt, Amiga) "odpalają" mapę (żeby z niej wyjść należy wcisnąć fire), którą przesuwa się ruchami joya. Przy grze we dwóch drugi gracz uzyskuje ten sam efekt, wciskając klawisz (jak wyżej) po prawej stronie klawiatury. Wszystko ładnie, pięknie, tylko ta grafika - czy to naprawdę szczyt możliwości Amigi?!

Przypominam sobie cel mojej misji. Wkrótce prę przed siebie, zabijam, dochodzę do wyjścia i... następna misja. Zaraz, poszło tak prosto? Coś się tutaj chyba nie zgadza! A może to tylko tak, na dobry początek?! Niestety, wkrótce się okazuje, że i druga misja jest równie prosta, i trzecia, i czwarta, i piąta. A wszystko wciąż przy tej dziwacznej, uproszczonej wręcz grafice.

- To ma być *Doom* na Amigę! - krzyczę, nie wytrzymując w końcu. - Lepsze są bierki na moim liczydle!

Pozostaje ostatnia szansa, gra we dwóch. Zapraszam znajomego i zaczynamy. Najpierw razem, powoli, jak żółw ociężale, ruszyła maszyna... No i nijak nie idzie nam wykrzesać z gry choć odrobiny przyjemności. Może więc trzeba powalczyć przeciw sobie. W porządku, jak mus to mus. Do wyboru mamy tylko 10 plansz. Wybieramy pierwszą z brzegu. Pierwsza sekunda - szybki rzut na mapę. Oj, coś to małe, nie będzie tu wiele startegii. Druga sekunda - spotykamy się w pół drogi. Trzecia sekunda - po ostrym waleniu jeden z nas pada. Ale ubaw, boki zrywać - razem trzy sekundy "świetnej rozrywki". W panice przeglądamy pozostałe dziewięć plansz - wszędzie taka sama ciasnota. Kolega na pożegnanie nie podaje mi ręki i pewnie już nigdy nie powie mi na ulicy "dzień dobry". Na koniec postanawiam wziąć siekierę, wyjść na ulicę i samemu urządzić sobie "Death Mask".

A tak już zupełnie poważnie. Nie tego oczekiwałem (i Ty pewnie też) po tym programie. Przede wszystkim słabiutko wypada grafika. Panowie z ***Apache*** - wierzcie mi na słowo, że Amiga może więcej. Spójrzcie na ***Ambermoona***, nie wspominając o zapowiadanym ***Poomie***. Poza tym grze brak rozmachu - i to nie tylko ze względu na te ciasne korytarze i małe poziomy, ale głównie z powodu żenującej fabuły. Wreszcie ilość znajdowanych w labiryntach apteczek i amunicji jest tak duża, że nie sposób nie wykonać misji - przynajmniej do siódmej, bo do niej tylko starczyło mi cierpliwości.

Wnioski: porównywanie gry z ***Doomem*** zakrawa na jakąś kpinę. Trudno byłoby ją postawić nawet obok ***Wolfensteina 3D***, bo ten zostałby zhańbiony. To smutne, że tyle szumu zrobiono wokół takiego knota, smutne i okrutne. W tej sytuacji nie pozostaje nic innego, jak tylko



czekać na następną próbę. Być może w końcu komuś się uda i obdarzy amigowców prawdziwą wersją ***Dooma*** na Amigę.

Boss

ZRĘCZNOŚCIOWA

30%

1 MB RAM

MAGIC CARPET



Producent: Bullfrog

Od dziesięcioleci programiści wszystkich firm software'owych głowią, się szukając coraz to nowych pomysłów do wykorzystania. Dlatego też nierzadko zdarza się, że w obliczu nowości pada pytanie: "Dlaczego nikt o tym wcześniej nie pomyślał?". Dokładnie tym zdaniem można by określić najnowszy program firmy **Bullfrog** - **Magic Carpet**, czyli magiczny dywan.

Symulacja latającego dywanu sama w sobie nie jest czymś szczególnym. W wielu grach występują przecież liczne elementy znane z "Baśni 1001 nocy". Nikt jednak nie wpadł na pomysł wykorzystania latającego dywanu.

Dzięki **Magic Carpet** przenosisz się w zupełnie inny świat, świat magii. Nie ma on jednak wiele wspólnego z Szeherezadą. Masz tutaj do czynienia z tak zwaną MANA, czyli skumulowaną magiczną energią. Stanowi ona obiekt pożądania każdego władcy (podobnie jak dzisiaj ropa naftowa). Można ją uzyskać, wydobywając w kopalniach. Dzięki niej napędzane są maszyny, uzyskuje się światło i ciepło itd. Nic dziwnego, że ciągle wybuchają na jej tle spory między poszczególnymi władcami.

Po długiej eskalacji napięcia, w okresie kiedy złoża zdawały się być na wyczerpaniu, o MANĘ wybuchła wojna. Intratnym zajęciem stał się wówczas zawód czarodzieja. Potwory stworzone dzięki ich magicznym zaklęciom zaczęły przemierzać przez kraj w poszukiwaniu tej wspaniałej substancji. Ale magów było zbyt dużo, a to oznacza konkurencję. Jeden z nich, szczególnie cwany, postanowił pokonać swoich przeciwników przy pomocy jednego, szczególnie silnego zaklęcia. Konsekwencje użycia czaru, które przeszły oczekiwania samego maga, były jednak o wiele gorsze. W wyniku źle dobranych składników, cała kraina rozpadła się na 50 odizolowanych od siebie części, a w niedługim czasie los ten ma podzielić cały świat. Chyba, że ktoś zbierze odpowiednią ilość energii MANA i doprowadzi do równowagi energetycznej. Warto jeszcze wspomnieć, że sam czarodziej nie przeżył swojego eksperymentu i naprawienie błędu mistrza spoczywa na barkach jego uczniów. W ten właśnie sposób rozpoczyna się Twoja przygoda.

W grze wcielasz się w postać jednego z uczniów. Twoim zadaniem, jak wcześniej wspomniałem, będzie zebranie odpowiedniej ilości energii w każdym z 50 światów. Nie będzie to jednak takie proste. Wszystkie złoża zostały już praktycznie do cna wyczerpane. Pozostaje walka przeciw magicznym potworom, które magazynują w sobie zebraną energię. Po ich zniszczeniu MANA wyzwoli się w postaci złotych, migoczących kul. Tę wyzwoloną energię musisz opanować przy pomocy odpowiedniego zaklęcia; kule zmienią wtedy swój kolor na srebrny i zasilą konto Twojej energii. Jednak nawet jeśli energia jest już w Twoim posiadaniu, nic nie możesz z nią zrobić (w tej postaci, oczywiście). Najpierw, przy pomocy kolejnego zaklęcia, musisz zbudować zamek. Będzie znajdował się w nim balon napełniony gorącym powietrzem, który szybko zbierze energię i zmagazynuje ją w piwnicach twierdzy. Dopiero wtedy, gdy energia znajdzie się w bezpiecznym miejscu, może być wykorzystywana dla ratowania świata. Po zmagazynowaniu odpowiedniej ilości w zamku przywracasz równowagę i zapobiegasz zniszczeniu danego fragmentu świata. Teraz możesz zająć się następnym rejonem.

Takie przedstawienie sprawy może wskazywać na to, że **Magic Carpet** to gra typowo zręcznościowa. Niemniej, wbrew pozorom, w **Magic Carpet** występują liczne elementy strategiczne. Wiele ze światów, które przyjdzie Ci zwiedzić, znajduje się w posiadaniu innych wielkich magów. Do ich obrony pozostawili oni nie tylko różnorakie potwory, lecz także całe systemy pułapek, które aktywizują się w przeróżny sposób. Najczęściej są to koła (kamienne kręgi). Jeśli wlecisz do środka, wyzwolisz znajdującą się w nich magiczną energię. W zależności od poziomu powinieneś nastawić się na różnorakie niespodzianki. Czasami wyzwolone zostanie zaklęcie powodujące, że zostaniesz zaatakowany przez rój morderczych pszczół, czasem natomiast cały świat (górski krajobraz) przekształci się w labirynt o ścianach tak wysokich, że niemożliwe będzie ich przelecenie. W niektórych kręgach magowie pozostawili na przynętę kilka zaklęć, dlatego też powinieneś w miarę możliwości sprawdzać wszystkie takie miejsca. Aż do końca gry możesz zebrać ich ok. 20.

Pierwsze trzy czary posiadasz już na początku. Są to: "POSIADANIE", "OGNISTA KULA" i "BUDUJ ZAMEK". Pozostałe znajdują się na poszczególnych levelach, gdzie musisz je znaleźć. Zebrane czary pozostają do Twojej dyspozycji i są zapamiętywane wraz ze stanem gry. Oferta jest niezwykle bogata i rozciąga się od "TURBO DYWANU", poprzez "TELEPORT", aż do zaklęcia wytwarzającego armię szkieletorów atakujących wszystko i wszystkich. Armia ta po dotarciu w pobliże wrogiego zamku sprawi Twoim przeciwnikom niemałe kłopoty. Biada jednak, kiedy szkieletory zwyciężą, a jako następny cel ataku wybior sobie Twoją siedzibę. W ogóle zasadą jest, że najsilniejsze czary powodować mogą również uboczne efekty i ich zebranie nie oznacza automatycznie Twojego zwycięstwa. Zawsze trzeba wziąć pod uwagę i rozważyć, czy użycie danego czaru będzie się opłacać. Poza tym używanie zaklęć wiąże się z utratą Twojej osobistej energii (regeneruje się ona bardzo wolno), dlatego wiele z nich można wykorzystać na danym levelu tylko jeden lub dwa razy.

Warto pamiętać, że nie jesteś jedynym uczniem. Wielu innych, tak jak Ty, walczy na swoim latającym dywanie o zebranie jak największej ilości energii, uratowanie kolejnych światów i co się z tym wiąże, zdobycie nieśmiertelnej sławy. Oczywiście będą oni próbowali zdobyć energię przed Tobą. Będą się również starać ukraść MANA znajdu-





jąca się w Twoim posiadaniu. Obca energia, znajdująca się w posiadaniu Twoich przeciwników oznaczona jest kolorem czerwonym. Również i Ty, oczywiście przy pomocy odpowiedniego zaklęcia, możesz przeistoczyć ją w swoją własność. Możesz także próbować zestrzelić obcy balon (z zebraną w nim energią) i w ten sposób zdobyć znajdującą się w nim energię.

Na poziomach, na których w szranki z Tobą staje większa liczba komputerowych przeciwników, bardzo ważne jest miejsce budowy zamku. I tak, w zależności od przyjętej taktyki, możesz wybudować go bliżej linii przeciwnika. W ten sposób ograniczysz możliwość rozbudowy jego zamku i szybko oraz bezpiecznie zmagazynujesz skradzioną mu energię. Można też budować swoją twierdzę z dala od przeciwnika, zabezpieczając się w ten sposób przed jego atakami itd. itd. Każdy musi odkryć swoją własną, ulubioną taktykę i dopasować ją zarówno do realiów poszczególnych leveli, jak i swoich umiejętności.

Także ludność poszczególnych krain odgrywa niepoślednią rolę w walce o ostateczne zwycięstwo. W zależności od Twoich poczynań, zdobywasz bądź tracisz poparcie mieszkańców. Jeśli np. podczas walki zastrzelisz przez pomyłkę kilku przechodniów, możesz być pewny, że gniew ludu skieruje się właśnie przeciwko Tobie. Zostaniesz przez nich nie tylko zaatakowany, ale nawet ograbiony z MANA, którą dostarczą Twoim przeciwnikom. I odwrotnie - możesz być pewien, że zadowoleni mieszkańcy w znaczący sposób zasilą konto Twojej energii.

Podczas gry, dzięki wskaźnikom umieszczonym w górnej części ekranu, informowany będziesz na bieżąco o najważniejszych sprawach. Po naciśnięciu klawisza ENTER przywołać możesz mapę aktualnego levelu (tego, na którym się znajdujesz) oraz listę posiadanych zaklęć. Dwa czary możesz nieść równocześnie w ręku. Aktywizują je prawy i lewy przycisk myszy. W celu szybkiego ich przełączania (bez ciągłego włączania mapy) możesz wykorzystać również klawisze z cyframi.

Do sterowania dywanem potrzebujesz myszy i klawiszy kursora. Przy pomocy myszy obracasz dywan w górę, dół , lewo i prawo, natomiast przy pomocy klawiszy kursora ustalasz prędkość dywanu.





Klawisze funkcyjne obłożone są wieloma dodatkowymi gadżetami (graficzne efekty). Poza tym możesz przełączać się między dwu- i trójwymiarowym wyświetlaniem.

Lot dywanem, wydawać by się mogło, to prosta sprawa. Jednakże naturalnie można go przedstawić tylko i wyłącznie przy pomocy techniki 3D. W **Magic Carpet** masz do czynienia z pełną trójwymiarową grafiką (jeśli będziesz chciał ją przyspieszyć, pomniejsz ekran). Moduł 3D wymaga jednak, poza szybkim komputerem, specjalnych czerwono-niebieskich okularów. Niezwykle realistyczny obraz nie jest żadnym gagiem. Przy ataku większej ilości przeciwników z powietrza łatwo odróżnisz, który jest bliżej i na którym powinieneś koncentrować swoje czary. Jeśli posiadasz odpowiednią moc obliczeniową (czytaj: Pentium), możesz przełączyć moduł wyświetlania grafiki na SVGA 640x480.

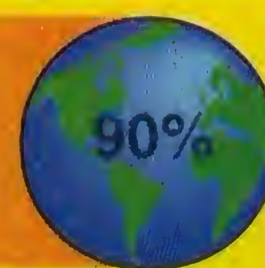
Ażeby uzyskać odpowiednie rezultaty, firma **Bullfrog** specjalnie dla tej gry skorzystała z usług wielu znanych programistów-techników. Konsekwencją tego są perfekcyjna wręcz grafika. Jeśli np. budujesz zamek, wydaje się, jakby rzeczywiście wyłaniał się (w czasie rzeczywistym) z ziemi. Podobne w skutkach wydają się być następstwa działania wszystkich zaklęć. Również wybuchy wulkanów, trzęsienia ziemi czy też powodzie są niezwykle realne. Wszystkie efekty wizualne powodują, że grę się wręcz smakuje.

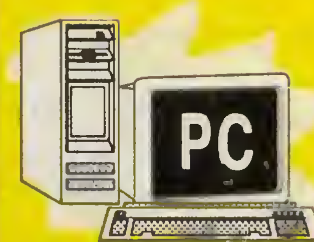
Równie wiele pracy programiści z **Bullfrog** poświęcili dźwiękowi. **Magic Carpet** oferuje pełne stereo. Naturalnie trzeba dysponować odpowiednią kartą dźwiękową, np. SOUND BLASTER PRO. Na 16-bitowych kartach eksplozje i muzyka brzmi szczególnie jasno. Poza tym siła głośności wszystkich efektów dopasowana jest do odległości, dzięki czemu, podobnie jak w przypadku grafiki, doskonale można się orientować co do dystansu dzielącego Cię od Twoich przeciwników. Niestety, aby cieszyć się wszystkimi owocami pracy muzyków, wymagane będzie 8 MB RAM. Jeśli posiadać będziesz mniejszą ilość pamięci bądź też zainstalowany będzie "pożeracz" pamięci typu DISC CACHE, gra przełączy się automatycznie w tryb mono.

Najwięcej przyjemności zazwyczaj sprawia gra z partnerem. W tym punkcie programiści nie stanęli na wysokości zadania. Nie ma możliwości grania za pomocą modemu. Aby grać do 8 graczy równocześnie wymagana jest kompletna sieć z emulacją NETBIOS. Dla tego modułu programiści przygotowali 20 kompletnych nowych poziomów. Jako ciekawostkę można podać również fakt, że niedługo ukazać się powinien edytor leveli. Dzięki temu **Magic Carpet,** jak wiele gier z taką właśnie możliwością, ma szansę na dłużej zagościć w Twoich zbiorach.

Dariusz Lewkowski

ZRĘCZNOŚCIOWA





386,VGA
4 MB RAM
CD-ROM





Producent: Black Legend

Czy pamiętasz te noce przesiedziane nad *Black Crypt*, dziewczyny porzucone dla *Dungeon Master*, anemię spowodowaną *Eye of the Beholder*? To były czasy! Były i minęły! A może nie minęły? Może sytuację uratuje szeroko reklamowany **Crystal Dragon**? Przyjrzymy mu się dokładniej.

Na początku wita Cię ekran opcjonalny, gdzie możesz wgrać zapisany stan gry (Load Saved Game), rozpocząć nową rozgrywkę (New Game) lub wyjść z gry (Exit to DOS).

Przy pierwszej możliwości, po wybraniu odpowiedniego okienka, musisz kliknąć na jedno z siedmiu okien literowych (przy grze z dyskietek aktywne będą tylko dwa), pod którym zapisałeś swój stan i już możesz grać. Uwaga, wcześniej musisz stworzyć specjalny save disk, korzystając z opcji na trzecim dysku.

Przy wyborze drugiej możliwości sprawa jest trochę bardziej skomplikowana. Najpierw wgrywa się introdukcja, a zaraz potem pojawia się ekran wyboru postaci. Po jego lewej stronie widnieją ikony-twarze postaci do wyboru (paladyni, wojownicy, magowie, klerycy, złodzieje), zaś obok, pod ozdobnym napisem "Crystal Dragon", mieści się okno, w którym generujesz swoich bohaterów. Zwróć tutaj szczególną uwagę na dane stałe z lewej strony okna (HP, obciążenie, poziom doświadczenia itp) oraz dane zmienne w środku (siła, wytrzymałość, mądrość itp). Wybierając swoją drużynę (tylko dwie postacie!), kliknij najpierw na ikonę-twarz. Pojawi się ona w oknie obok. Sprawdź teraz klasę postaci (pod spodem tegoż okna) oraz jej dane (wewnątrz). Pamiętaj, że dane zmienne możesz generować na nowo, wciskając opcję Roll. Możesz też nadać postaci nowe imię, klikając LPM na okienko obok klasy, a potem używając klawiatury. Jeśli już wszystko jest po Twojej myśli, zatwierdź swój wybór opcją Select. Następnie powtórz operację z drugą postacią. Na koniec wciśnij opcję Done, która przeniesie Cię do trzeciego i ostatniego ekranu opcjonalnego. Wybierasz tu poziom trudności gry: żółty kryształ - Beginner (dla początkujących), niebieski kryształ - Dungeoneer (dla normalnych), czerwony kryształ - Experienced Adventurer (dla mistrzów). Na początek mimo wszystko radzę Ci wziąć Beginnera, gdyż wówczas od razu będziesz dysponował mapą labiryntu, a dokładniej mapą rysowaną w trakcie Twoich wędrówek - dlaczego, powiem później.

Po zatwierdzeniu wyboru opcją Done przechodzisz do ekranu gry. I tu małe zaskoczenie. Widok wrót do labiryntu wydaje się znajomy. Gdzie to już widziałeś? Tak, w *Dungeon Master* i *Chaos Strike Back*. Czyżby był to ukłon w stronę mistrzów? A może zabrakło konceptu? Mniejsza z tym.

Aby wejść do labiryntu, musisz rozwiązać pierwszą zagadkę - w jakiej kolejności wcinąć przyciski z runami mieszczące się po obu stronach futryny. Kiedy już uporasz się z tym zadaniem, kliknij na podświetlony przycisk w "róży wiatrów" i... zaczynasz.

Ekran gry podzielony został na kilka okien. Z lewej strony znajduje się plecak (a ściślej, jego zawartość). Pod nim widnieje przycisk, który umożliwia wyświetlenie na miejscu plecaka listy co ważniejszych cech postaci. Jeszcze niżej mieszczą się dwa okna na kołczan i torbę (w miejsce kołczanu można także włożyć ikonę torby).

Z drugiej strony ekranu, od góry, umieszczono okno magii (ikony żywiołów i księga magiczna), niżej okienka na oznaczenie kolejnych poziomów maga, jeszcze niżej okno bieżących zaklęć, potem okienka na ikony dodatkowe (tu właśnie mieści się ikona wywołująca mapę), zaś na samym dole różę wiatrów, dzięki której możesz się poruszać po labiryncie (ten sam efekt uzyskuje się za pomocą klawiszy kursorów oraz Del i Help, bądź też klawiatury numerycznej).

Pośrodku znajduje się, znów od góry, okno widokowe labiryntu lub naprzemiennie, po kliknięciu w tym miejscu PPM, okno wyposażenia postaci (ubiór, zbroja, pierścienie itp), poniżej - okienko tekstowe, zaś pod nim okno samych postaci. W tym ostatnim umieszczono wskaźniki określające HP, pragnienie czy głód, a także okienka dłoni oraz ikony-twarze.





KILKA PRAKTYCZNYCH PORAD

1. Kombinacja umożliwiająca wejście do labiryntu: górny lewy, środkowy prawy, dolny lewy, górny prawy, środkowy lewy, dolny prawy.

2. Wchodząc do labiryntu, natychmiast włóż bohaterom do rąk broń i pochodnię. Tych pierwszych używa się, klikając PPM na ikonie broni, zaś drugie uruchomi się samoistnie.

3. Jeśli posiadasz scroll-wiadomość, możesz go przeczytać, klikając nim na ikonę-twarz któregoś z bohaterów (działa tylko przy świetle).

4. Jeśli posiadasz scroll magiczny, możesz się go nauczyć, uprzednio wybierając stosowny żywioł (metodą prób i błędów) i klikając scrolem na ikonie księgi.

5. Kiedy klikniesz na oknie widokowym PPM, pojawi się okno wyposażenia postaci, a w nim stosunkowo ważna opcja - Encamp. Po jej wybraniu możesz zafundować swoim bohaterom odpoczynek (Rest Charakter) bądź też wgrać lub zapisać stan gry (Load Saved Game, Save Game as...). Wyjście z opcji Encamp następuje poprzez kliknięcie na Resume, zaś z okna wyposażenia - na górną krawędź tegoż okna.

6. Postacie zmienia się (aby wejść do ich plecaka) klikaniem PPM na ikonie-twarzy.

7. Aby otworzyć torbę, należy kliknąć na jej ikonie PPM. Wszelkie manipulacje przedmiotami w torbie lub plecaku odbywają się za pomocą LPM.

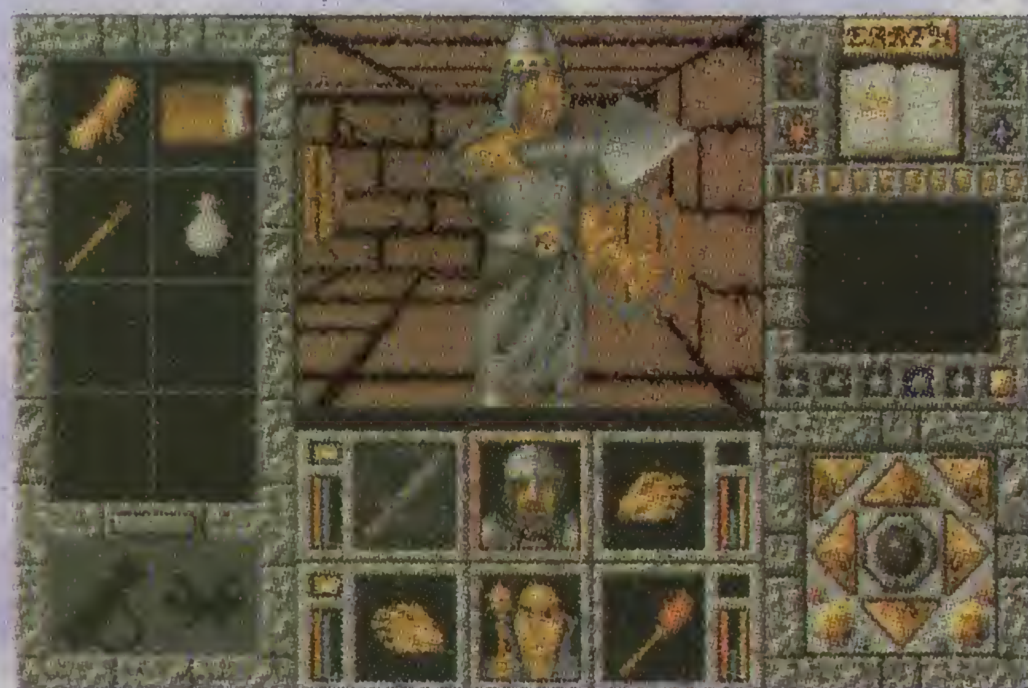
8. Posilanie odbywa się poprzezK kliknięcie strawą na ikonie-twarzy postaci, natomiast picie - tak samo lub przez kliknięcie LPM na znalezionej studzience.

9. Nie wchodź na ścianę (jak to było możliwe w Beholderach), bo otrzymasz rany. Opukiwanie ścian odbywa się za pomocą LPM.

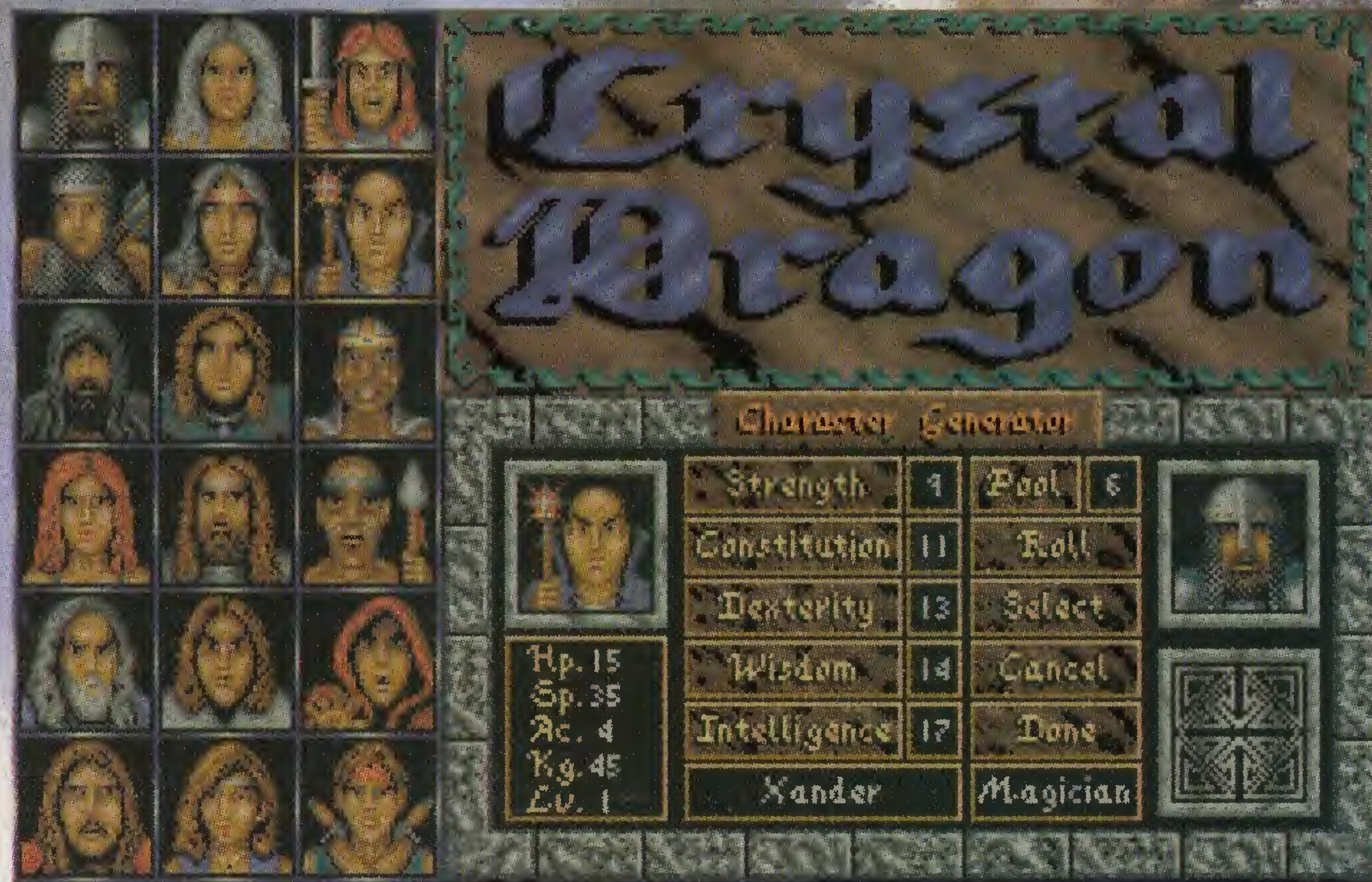
10. Drzwi otwiera się, wciskając stosowny przycisk w futrynie lub używając klucza na zamku, a dopiero potem klikając na przycisk.

Po zaznajomieniu się z obsługą programu i opanowaniu kilku podstawowych zasad, możesz zaczynać. I tu od razu natrafisz na najpoważniejszy problem, dotyczący gry **Crystal Dragon**. Otóż jej fabuła, choć określana przez samych autorów (i kilka pism komputerowych) jako "niezwykle wciągająca", mnie po prostu wydała się nieco nudna. Spodziewałem się nowych pomysłów fabularnych, nowych rozwiązań, jakiejś eksplozji intelektualnej, a tu wszystko po staremu. Pojawia się gość, trzeba go zarżnąć. Na półce leży scroll, należy go zabrać. Ktoś zostawił połeć miecha, trzeba ją schować do plecaka. Przy tym wciąż żyje się w stresie, że nie starczy jedzenia lub picia. Słowem, nic nowego.

Inną wadą jest wprowadzenie do gry pochodni, jako miernika czasu. Otóż jest ich dokładnie tyle (w standardowym wyposażeniu i znajdowanych w labiryncie), że ledwie zdąża się obejść cały poziom. Praktycznie nie ma czasu na spokojne przeszukiwanie korytarzy i trzeba wciąż nerwowo przeć do przodu - dlatego doradzałem skorzystanie z opcji Beginner, podczas której automapowanie znacząco znosi ten problem. Najbardziej skutecznym rozwiązaniem tego problemu jest posiadanie w drużynie maga, który będzie dysponował czarem Light, a i to niekoniecznie.



A właśnie, skład drużyny. W trakcie gry raz potrzebny jest mag, raz kleryk, a raz złodziej (wojownik konieczny jest zawsze). Tymczasem do wyboru masz TYLKO dwie postacie. Moim zdanie, to stanowczo za mało. Jak tu w takiej sytuacji zdecydować się na którąś z nich?! Poza tym nic nie motywuje takiego właśnie rozwiązania, jak tylko kaprys (lub chora wyobraźnia) autorów programu.



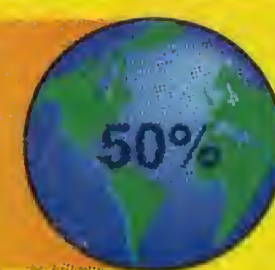
Do tego wszystkiego należy dodać fatalną, moim zdaniem, grafikę (szczególnie w introdukcji), która kompletnie kładzie grę. Panowie z **Black Legend** (i, o zgrozo, z **Magnetic Fields** - wydawcy gry), przecież to cofnięcie się do początku lat 90. Jak taki program, zwłaszcza w dobie super animacji z kompaktów, ma zdobyć sobie popularność. A może nie o to Wam chodzi? Może Waszym celem jest ilość, a nie jakość (pisaliśmy już w ŚGK, że **Black Legend** rzeczywiście ma plany zarzucenia rynku swoimi produktami). Niestety, takie postępowanie nie zaprowadzi Was do niczego dobrego.

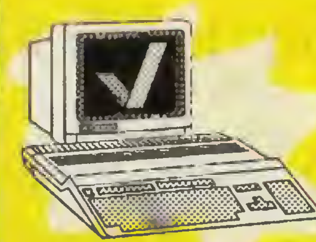
Na koniec, żeby nie było, że się czepiam, kilka słów o zaletach programu. W trakcie gry napotykani przeciwnicy nie tylko atakują, ale także się bronią. To akurat zasługuje na pochwałę, gdyż przez to walka wymaga stosowania strategii (uderzenie, unik, odczekanie na odsłonięcie przeciwnika, doskok, uderzenie itd). Poza tym dużą sprawą jest automapowanie, choć nie należy ono do nowości w dzisiejszej dobie. I jeszcze jedno: cieszy oryginalne podejście do czarów, które zostały podzielone na żywioły.

Cóż mam powiedzieć, podsumowując **Crystal Dragon**. Chyba tylko to, że spokojnie możesz sobie odpuścić tę grę i z drżeniem serca oczekiwać ***Dungeon Master 2***, który ponoć będzie na wszystkie typy komputerów. Oczywiście, mając nadzieję, że ten nie powtórzy błędów **Crystal Dragon**.

Boss

ROLE-PLAYING





1 MB RAM





Top Gear 2

Producent: Gremlin Interactive

Wszyscy fanatycy wyścigów samochodowych już od dłuższego czasu oczekiwali na zapowiadaną od dawną kolejną grę z tego gatunku. Firma **Gremlin Interactive** po sukcesach trzech części Lotusa poszła za ciosem i postanowiła wydać kolejną jej następną część. Żeby jednak nie nadawać grze kolejnego, czwartego numeru, zmieniono nazwę na **Top Gear 2**. Takie przynajmniej jest moje zdanie. Na pewno historia tej gry brzmi inaczej, jednakże sądzę, że każdy, kto w nią grał, podzieli moje zdanie. Nie widać bowiem żadnych zdecydowanych różnic między ***Lotusem 3*** a **Top Gearem 2**. Grafika w obydwu jest podobna, to znaczy zachowana w takim samym klimacie. Opcja gry dla dwóch osób jest także identyczna.

Na szczęście pomimo wielu podobieństw, gra ma także kilka różnic. W **Top Gear 2** możemy wyposażyć nasz samochód w różne przydatne ulepszenia, o których mowa w dalszej części artykułu. Poza tym muzyka jest lepsza, niż w ***Lotusie***. Także w grafice można zobaczyć słynne budowle, charakterystyczne dla poszczególnych miast. Tyle tytułem wstępu.

Jak to zwykle bywa w tego typu programach, przewidziano możliwość gry dla dwóch osób. Ekran jest wówczas podzielony tak samo, jak w ***Lotusie***, czyli poziomo. Autorzy przygotowali sporo etapów do ukończenia. Rozgrywają się one w bardzo różnorodnej scenerii. Ścigamy się w Australii, Wielkiej Brytanii, Egipcie, Kanadzie, Francji, Niemczech, Grecji, Indiach, Irlandii, Włoszech, Japonii, Skandynawii, Ameryce Północnej, Hiszpanii, Szwajcarii, Stanach Zjednoczonych. W każdym z tych państw masz do ukończenia po kilka wyścigów. Startujesz z miejsca dwudziestego i musisz ukończyć na co najmniej dziesiątym, żeby awansować do kolejnego etapu. Jeśli uda Ci się dojechać makimum na piątym miejscu, uzyskasz premię pieniężną. Za pierwsze miejsce otrzymujesz 10.000 dolarów.







Zapewne teraz się zastanawiasz, co możesz kupić za te pieniądze. Istnieje wiele możliwości na ich rozdysponowanie. Począwszy od kupna lepszego silnika, poprzez skrzynię biegów, turbo-doładowanie, uzbrojenie, a skończywszy na nowych oponach. Istnieją cztery rodzaje każdego z tych produktów. Zakupienie najlepszego silnika i najlepszej skrzyni biegów oznacza stuprocentową pewność, że zwycięzcą w każdym etapie będziesz Ty. Osobiście udało mi się skończyć tę grę właśnie po zakupieniu tych dwóch rzeczy. W końcu, w dalszych etapach, kupiłem wszystkie możliwe rzeczy i nie miałem już na co wydawać pieniędzy. Jest to zresztą niewątpliwy mankament programu. Także fakt, że jeśli mając najlepszy silnik za 80.000 dolarów przypadkowo wybierzesz tańszy za 50.000, to na wyposażeniu masz już tylko ten tańszy i niestety nie istnieje możliwość ponownej zamiany na lepszy. Pozostanie Ci tylko kupienie go ponownie. Poza tym, jeśli już mowa o wadach gry, to w grze dla dwóch osób tylko gracz pierwszy może skorzystać z turbo (wciskając spację), podczas gdy drugi gracz nie ma takiej możliwości.

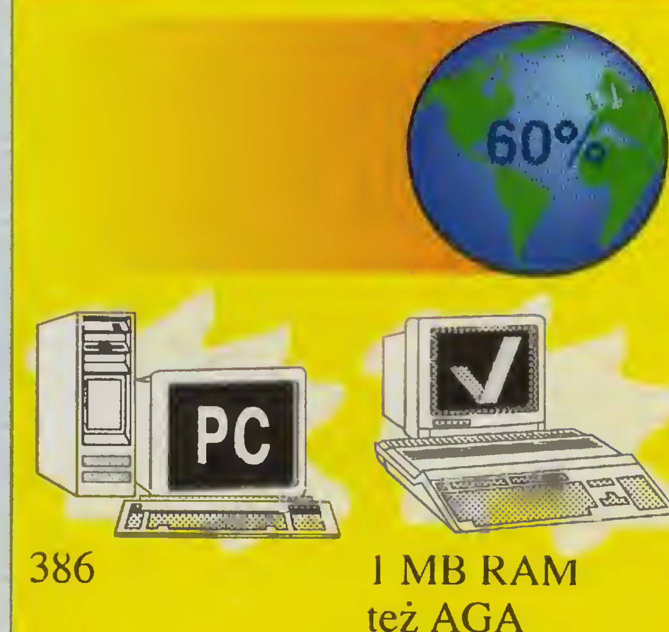
Po wszystkich ukończonych wyścigach w danym państwie otrzymujesz kod. Jest on bardzo długi, co także uważam za zbytnie utrudnienie gry. W końcu wpisywanie 22 znaków nie należy do przyjemności, tym bardziej, że trzeba to zrobić za pomocą joysticka, a nie z klawiatury.

Żeby nie być jednostronnym, teraz kilka zalet. Jak już wspomniałem, gra rozgrywa się w wielu państwach. Każde z nich szczyci się swoimi miastami, zabytkami. Dlatego też spotykasz po drodze mnóstwo znanych cudów świata. Poza tym grafika, podobnie jak w ***Lotusie***, stoi na wysokim poziomie, a muzyka towarzysząca grze jest świetna. Niestety, zakończenia nie ma żadnego, poza skromnymi gratulacjami.

Myślę, że mimo wszystko warto zagrać w tę grę. Czy jednak wyprze ***Lotusa***? Nie sądzę.

Arkadiusz Matczyński

ZRĘCZNOŚCIOWA



386

1 MB RAM
też AGA





Producent: Seven Stars

"Mirmiłowo to spokojna osada, w której żyje lud spokojny i pracowity. Jednym z niewielu problemów mieszkańców Mirmiłowa jest banda zbójcerzy zamieszkująca pobliską strażnicę (...)"

Tak, tak, nie patrz na okładkę, nie pomyliłeś gazet, a to nie jest żaden błąd w druku, tak po prostu rozpoczyna się komputerowa wersja komiksu **"Kajko i Kokosz"**. Mnie, człowiekowi urodzonemu w epoce przygód "Tytusa, Romka i Atomka", "Stawki większej niż życie" i właśnie "Kajka i Kokosza", aż łza się w oku kręci. W końcu ktoś, a tym kimś jest grupa **Seven Stars**, pozwala wcielić się nie w amerykańskich Batmanów, Kaczorów Donaldów czy w innych elektronicznych "morderców", ale w swojskich, polskich bohaterów.

Gra już od momentu jej uruchomienia bawi ładnym, kolorowym i wprowadzającym w sytuację intrem, z bezbłędną muzyczką, bezsprzecznie najlepszą z tych, które słyszałem do tej pory w polskich grach (brawo dla pana Piotra XTD Bendyka). Muszę przyznać, że właśnie tej muzyczki brakuje mi najbardziej podczas gry, bo tam ona już nie występuje. Ale w sumie naprawdę nie można narzekać, ponieważ przez cały czas towarzyszą grze różne efekty specjalne, jak kroki, szczekanie psa, śpiew ptaków i inne, odpowiednio dobrane do sytuacji. Równie dobrze prezentuje się grafika - kolorowe, naprawdę ciekawe i dopracowane tła oraz świetnie narysowane postacie. Oczywiście, trudno się temu dziwić, autorem tych wszystkich rysunków jest nie kto inny, jak sam Janusz Christa, autor wersji komiksowej.

Była muzyka, była grafika, czas więc na obsługę. I tu zaskoczenie, ponieważ gra zawiera w tej materii kilka minusów. Podczas zabawy, poruszając się na zmianę dwoma tytułowymi bohaterami, posługujesz się klawiaturą (spacją zmieniasz obsługiwane postacie) oraz myszką (wskazujesz nią miejsce, gdzie chcesz się udać i przedmioty, które chcesz użyć lub zabrać) - to już pierwszy niepotrzebny element, niepotrzebnie utrudniający (choć w małym stopniu) grę. Po drugie, "panel" użytkownika, wywoływany prawym klawiszem myszy nie jest zbyt bogaty. Dwie opcje, które mają jakiś istotny wpływ na grę (czyli: "użyj" i "weź"), to trochę za mało, aby "bezboleśnie" rozwiązywać wszystkie problemy. Mnie do szczęścia brakowało jeszcze dwóch opcji: "obejrzyj" i "porozmawiaj". Po trzecie natomiast, coś niezbyt dobrze gra poddaje się poleceniom przy wykonywaniu ruchu. Bohaterowie jakby się zacinają, a czasem nawet kiksują (idąc do zamkniętej bramy, Kokosz nagle jakby zawisa w powietrzu).



W sumie te drobne niedociągnięcia nie mają jednak większego wpływu na dobrą, pełną humoru zabawę. Jeszcze raz gratuluję autorom wspaniałego pomysłu i życzę sobie i Wam następnych takich przygodówek mających polskie "korzenie".

Robert Rutkowski

PS. Jak wystartować?

Najpierw wejdź do chatki, skąd zabierz srebrny nóż ze stołu i topór z kufra. Ponieważ miotła, jak wszyscy wiemy, jest tylko przeszkadzającym w domu przedmiotem, posiekaj ją na plasterki. Tak, teraz masz już czym rozniecić ogień i pozbawić dwóch elementów wspaniały łeb tura. Ogień jest, tylko nie ma co do kociołka włożyć.

Tuż obok chaty znajdziesz wiesiołka. Chwast to brzydki i "delikatny" do tego stopnia, że bez noża nie podchodź, ale przydatny. Potrzebujesz coś jeszcze (jeden chwast wiosny nie czyni), zrywasz więc różę i w drogę.

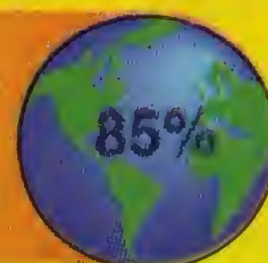
Mijasz "centrum" i trafiasz na podwórko Lubawy. Dobrze podejrzewasz, że zwinąć coś pod jej czujnym okiem to problem. Ale zaraz, przecież to kobieta - "róża dana od serca" powinna załatwić sprawę. Teraz już tylko brać: rękawica, obrus, kwiatki, ścierka, antałek miodu i gacie Lubawy... Gacie Lubawy? A co, jak się nie przyda, to zawsze można wyrzucić.

Po takiej wędrówce jeść się chce, wróć więc do domu. Zupy na rękawicy i wiesiołku zjeść się nie da, ale efekt jest całkiem niezły.

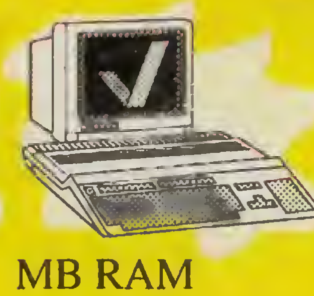
Czas w drogę. Udaj się chyłkiem przez podwórko Lubawy do wrót grodu. Śpiocha obudzić trudno, ale silne płuca Kokosza wydobędą z rogu takie dźwięki, że jego trzykrotny ryk i umarłego wyrwałby z drzemki, a cóż dopiero skacowanego strażnika. Twój miód mógł się przydać później, ale przecież bliźniemu trzeba pomóc, szczególnie że nie jest to pomoc aż tak bezinteresowna. Wkrótce brama stoi otworem, za nią zbójcerze i... dalej radź sobie sam.

RR

PRZYGODOWA







386 MB RAM





PINBALL ILLUSIONS

Producent: Digital Illusions

W dziedzinie fliperów zrobił się już teraz równie wielki tłok, jak w footballach. Trudno powiedzieć, co skłania programistów do tworzenia gier o tej właśnie tematyce. Być może pretekstem jest chęć powrotu do czasów, kiedy to komputery nadawały się jedynie do prymitywnego tenisa ziemnego (dwa prostokąty na brzegach ekranu naprzemiennie odbijające mały kwadrat), a niepodzielną władzę sprawowały elektryczne bilardy. A może to kwestia ambicji, która każe dołączyć do "sekty wytwórców pinballi". Zresztą nieważne, bowiem jakie by nie były powody, flipery powstawały, powstają i prawdopodobnie będą powstawały. Dowodem na to jest jeden z ostatnio wypuszczonych - **Pinball Illusions**.

Gra oferuje Ci trzy stoły: "Law'n Justice", "BabeWach" i "Extreme Sports". Aby uruchomić któryś z nich, musisz zaznaczyć jego nazwę za pomocą kursorów (klawisze góra/dół) i zatwierdzić wybór klawiszem Spacji. Po wykonaniu tej czynności Twoim oczom ukaże się właściwy ekran gry, tzw. stół. Dalej, jak to bywa w zazwyczaj, wybierasz liczbę graczy (F1-F8), wybijasz kulę (Enter) i zapalczywie odbijasz ją fliperami (Shifty lub Alty).

Jako nowość zastosowano w grze sposób widzenia stołu, a dokładniej jego dwoisty charakter. Pierwszy, powszechnie spotykany w innych pinballach, to widok fragmentu planszy, na którym znajduje się kula, przesuwający się razem z nią. Drugi, to widok całego stołu, oczywiście odpowiednio pomniejszonego. Wybór pomiędzy nimi uzyskuje się, naciskając odpowiednio klawisze F9 lub F10 (działa tylko po wybiciu kuli). Drugą innowacją jest możliwość grania kilkoma kulami na raz (maksymalnie do trzech). W tym przypadku wybicie każdej dodatkowej kuli uzyskuje się przez naciśnięcie klawisza Ctrl.

Jestem przekonany, że obydwa udoskonalenia w mniemaniu twórców miały podwyższyć poziom gry. Czy tak jest w rzeczywistości - zobaczmy.

Pomniejszony obraz całego stołu był już stosowany w innych fliperach. Jego zaletą jest to, że można spokojnie planować strategię gry (przytrzymanie kuli na fliperze, wymierzenie celu i wystrzelenie). Z drugiej jednak strony większość szczegółów (np. "klapki") staje się wówczas mało widoczna, co uniemożliwia jakiekolwiek planowanie działań (i znacząco męczy wzrok). Krótko mówiąc, mamy tu do czynienia z przysłowiowym błędnym kołem, z którego jedynym wyjściem jest zmiana monitora na większy. Albo powrót do starego sposobu widzenia stołu, co na szczęście Ci umożliwiono.

Znacznie gorzej jest z drugim "udoskonaleniem". Żeby dokładniej oddać sens mojej krytyki, posłużę się przykładem z własnego doświadczenia. Otóż kiedyś, a było to naprawdę dawno temu, wraz z kolegami nieustannie okupowaliśmy pewien bilard (bo tak wówczas nazywano flipery). Aby móc zagrać, trzeba było do niego wrzucić monetę dziesięciozłotową (były takie, a jakże). Pewnego razu ktoś odkrył, że moneta o nominale 10 zł jest tych samych wymiarów co 1 zł; różniła je tylko waga. W tej sytuacji, zamiast wrzucać dychę, wystarczyło użyć złocisza i walnąć w odpowiednie miejsce podczas "łykania" monety przez automat. Kilka godzin później, kiedy już bilard kompletnie się rozregulował, wystarczyło tylko wspomniane walnięcie, aby zagrać swoje pięć kul. Hulaj dusza, piekła nie ma! Teraz graliśmy na bilardzie jak opętani - dzień, dwa, trzy... Czwartego dnia coś się załamało. Zabawa nagle nam zbrzydła. Zniknął gdzieś posmak hazardu, a przede wszystkim zniknęła ambicja, by grać za premie, miast za swoje kieszonkowe (mistrzowie tylko na początku wrzucali dychę, a potem całymi godzinami "jechali" tak, że automat zawsze dawał im dodatkowe gry za wysoki stan licznika). I tak przestaliśmy obstawiać bilard, a zaczęliśmy uganiać się za dziewczynami.

Jak się ma ta historia do **Pinball Illusions**? Ano tak, że wybijanie w nieskończoność kul "kontrolem" jest równie bezsensowne, co walenie automatu w czuły punkt. Gra traci cały swój urok, bo staje się zwykłym testem wytrzymałość. Dzięki takiemu "udoskonaleniu" wystarczy w chwili zagrożenia szybko nacisnąć Ctrl i "zabawa" trwa dalej.

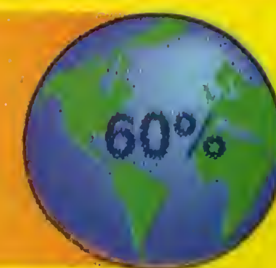
No dobrze, powiesz, można przecież nie używać tej opcji. Owszem, można, ale z doświadczenia wiem, że jeśli istnieje jakieś ułatwienie w grze, to zazwyczaj się z niego korzysta. A poza tym, jeśli kolega pochwali się Tobie, że zrobił niesamowity wynik na tym właśnie fliperze, to kto zaręczy, że grał uczciwie? I czy chcąc go "przeskoczyć", będziesz umiał powstrzymać się od użycia klawisza Ctrl?

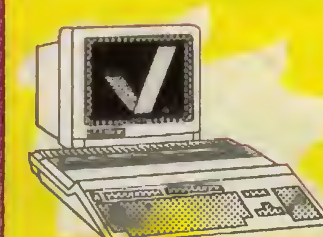
Z innych moich uwag dodam jeszcze, że wszystkie stoły w **Pinball Illusions** są stosunkowo ubogie w gadżety (choć pozory wskazują na coś przeciwnego) i poza nieustannym wbijaniem kuli w różnego rodzaju "tunele", właściwie nic się nie dzieje. Poza tym, ich kąt nachylenia jest zbyt duży i kula czasem porusza się za szybko, przez co nie ma czasu na czytanie komunikatów.

Oczywiście tak krytyczny osąd **Pinball Illusions** jest kwestią gustu. W grze zastosowano ładną oprawę graficzną (bardzo kolorowa) i dźwiękową (duży wybór muzyczek). Jeśli wcześniej nie miałeś styczności z żadnym pinballem, ten powinien wydać Ci się efektowny, ponieważ całość utrzymuje poziom. Moim zdaniem są lepsze flipery.

Boss

ZRĘCZNOŚCIOWA

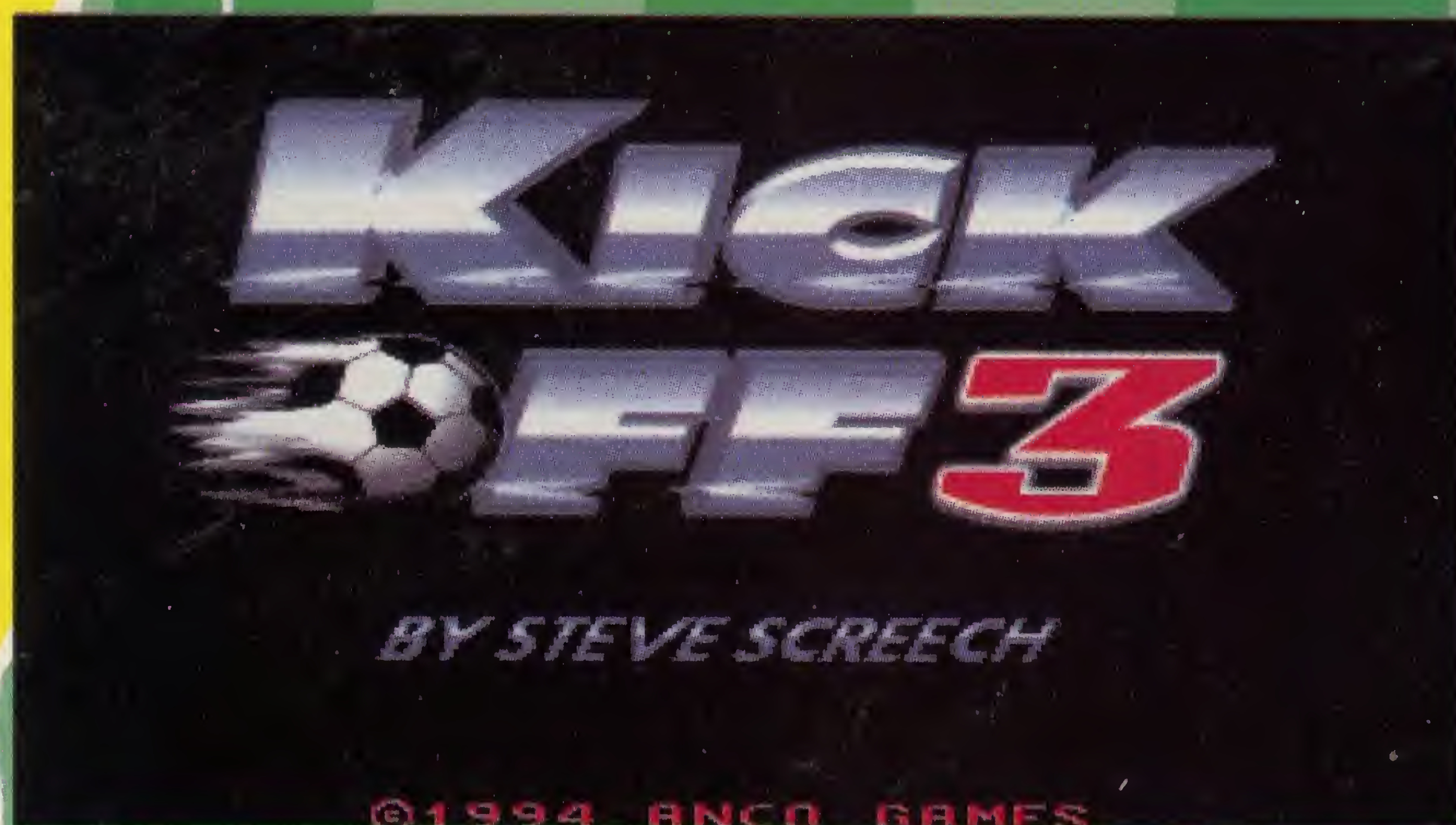




AGA







Producent: Anco

Ukazanie się pierwszej części *Kick Off* (autor ***Dino Dini,*** wydawca **Anco**) spowodowało istną rewolucję w świecie gier symulujących piłkę nożną. Ogromna szybkość, dobra grafika, adekwatny dźwięk tworzyły niepowtarzalną wręcz atmosferę. I to wszystko nawet dla dwóch graczy! Jeszcze większe zamieszanie spowodowała, bardzo poszerzona i urozmaicona część druga. Później nadeszły różnorodne dodatki, biegający sędzia itd., itp. Kilka lat później, po wyjściu na rynek takich szlagierów, jak ***Sensible Soccer***, czy ***Goal***! (***Dino Dini*** ponoć pokłócił się z **Anco** i gotową praktycznie wersję **Kick Offa 3** zabrał do ***Virgin Games***, skąd wypuścił pod tą właśnie nową nazwą), gdy wydawało się, że w dziedzinie gier symulujących piłkę nożną nie ma miejsca na kolejny tytuł, **Anco** zdecydowało się wypuścić własną trzecią część osławionego **Kick Off**. Tysiące niedoszłych piłkarzy natychmiast rzuciły się do sklepów, by kupować najnowszy football, tym razem autorstwa **Stevena Screecha**...



Niestety! Poza nazwą ancowy **Kick Off 3** niczym nie przypomina swych poprzedników. Wszystko, co było (no, może poza grafiką), zmieniło się na znacznie gorsze.

Od razu po przejściu na "boisko" widzisz tragiczną animację, która jest taka sama nawet na najszybszych maszynach. Średnią przyjemnością jest także znaczne spowolnienie gry przy zbyt dużej ilości postaci (w poprzednich częściach *Kick Off* tego nie było!), co na dłuższą metę pozbawia grającego chociażby odrobiny przyjemności (jeżeli można z tego programu w ogóle ją czerpać). Cała rzecz nie jest już widziana w sposób charakterystyczny dla poprzednich części (z lotu ptaka), lecz horyzontalnie.

Najważniejszym aspektem, dla którego ludzie zaczęli kupować i grać w *Kick Off* (*1* i *2*) były: niesamowita szybkość gry (nawet przy dużej ilości biegająch ludzików) i płynność przesuwu ekranu, które w kombinacji dawały słodziutką grywalność. W **Kick Off 3** jest dokładnie odwrotnie: powolna animacja, jej skokowość oraz inne duże błędy (patrz dalej) powodują, że wartość gry jest dosłownie żadna.

Tragicznie został rozwiązany system obrony piłki przez bramkarza. Bardzo często zdarza się, iż piłka po prostu przez niego przelatuje, czyniąc strzelenie gola niezwykle prostym zabiegiem. Bramkarz wykazuje się również stosunkowo niską inteligencją - nawet do najlżejszych strzałów (w jego kierunków) rzuci się całym ciałem, zamiast po prostu zebrać łapskiem. Widoczny jest przy okazji brak wyobraźni programistów: nie ma specjalnych metod bronienia, jak na przykład wypiąstkowanie, wybicie piłki ponad bramkę (w innych, konkurencyjnych produktach oczywiście są). Jest tylko łapanie i rzucanie się. Smutne.

Czego jak czego, ale niestety grafików skarcić za nic nie mogę (a chciałbym móc całkowicie pogrzebać tę grę). Postacie są duże, z bardzo dużą ilością detali, generalnie rzecz biorąc - ładne. Podobnie jest z resztą "wystroju". Wokół boiska widzisz trybuny pełne kibiców itp., itd. Pod tym względem nie rozumiem Anco. Przecież jeżeli już coś skaszanić, to skaszanić wszystko. Podobnie, jak lepiej jest już dostać "pałę" (czyli jedynkę) ze świadomością, że nie umie się nic, niż dostać "mierny" (czyli dwójkę), czując, że wie się o czymś w zarysie, prawie wcale.

Niestety, z dźwiękiem jest znacznie gorzej. Owszem, słychać kopnięcia (znajdź mi jednak komputerową piłkę nożną, w której ich nie słychać), a i od czasu do czasu publiczność też coś tam rechoce (jako prawy hobbit, nie rozumiem tych wykrzyków zupełnie - a może to zsamplowane fragmenty kłótni w Anco?), ale nijak mogłoby to konkurować z wspaniałymi owacjami na trybunach podczas gry w ***Football Glory***, ***Sensible Soccer***, ***Goal***!, czy nawet poprzednim ***Kick Off 2*** (szczególnie z dodatkami - Final Whistle).

Najśmieszniejsze pozostawiłem na koniec. Aby grać w **Kick Off 3**, trzeba mieć joystick wysyłający oddzielne sygnały na każdy z dwóch przycisków Fire (takie joysticki należą do rzadkości). Jeden przycisk jest wówczas używany do kopania piłki, a drugi - do podawania. Jak łatwo się domyślić, zwykły śmiertelnik będzie sobie mógł jedynie piłkę pokopać (podawanie z takiego kopnięcia to nie lada majstersztyk), a o składnym rozgrywaniu akcji może sobie co najwyżej pomarzyć. Takie nastawienie Anco do rynku wzbudza we mnie głębokie oburzenie. Czy to jest to, co w Anglii nazywa się walką o klienta?!

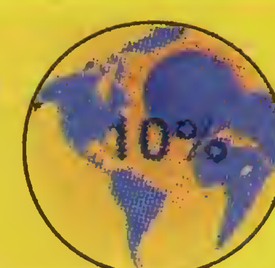
Czy chcesz podsumowania? A co tu właściwie podsumowywać, gra nie jest tego warta. Tak słabej produkcji, o tak beznadziejnej animacji, szybkości, braku grywalności, strasznym dźwięku i żadnej wartości, jeszcze w życiu nie widziałem, na mojej prababki kości!

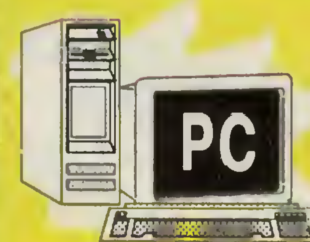


TO CHYBA NAJGORSZA GRA ROKU 1994. Powodem, dla którego artykuł ten nie ukazał się w grudniu '94 czy w styczniu '95, było to, że nie chcieliśmy w redakcji zapeszać Nowego Roku. Naprawdę współczuję tym, którzy kupili **Kick Off 3**, powołując się na tytuł. Niestety, swego czasu była to najlepiej sprzedająca się seria dla Amigi, a i na pecece i Atari zbito trochę szmalu. Nic, tylko usiąść i płakać...

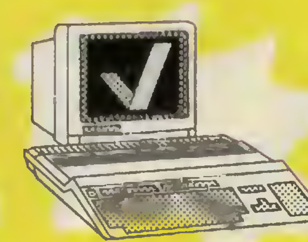
Frodo Baggin

ZRĘCZNOŚCIOWA

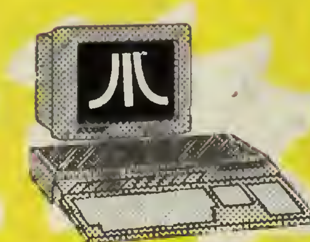




386
VGA



4 MB RAM
też AGA



Atari ST





Producent: Croteam/Black Legend

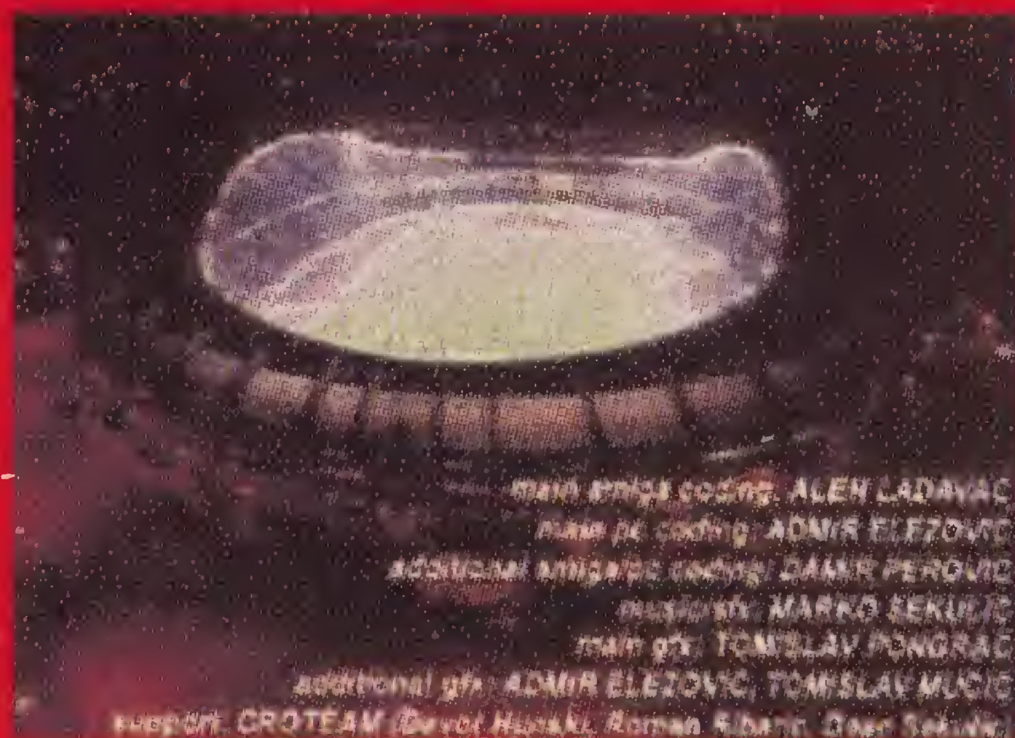
O mamo. Jakem hobbit, strzeliłem bramkę. Jejciu. Niesamowite. Zadziwiające.

My, Hobbity, raczej nie przepadamy za bieganiem, a już na pewno nie za kopaniem piłki, od której można sobie czasami pobrudzić nasze wspaniałe, owłosione stopy. Naczelny przekonał mnie jednak, że "to tylko gra na komputer". Prosty z niego człowiek, nie?! Myślę więc sobie: jak tak, to tak. Włączam i... na dwa tygodnie wypadam z branży (zarówno jedzenia, jak i pisania artykułów). Najprawdopodobniej, gdyby nie ten



przeklęty **Football Glory**, wszystkie hobbickie artykuły w numerze styczniowym czytalibyście jeszcze w grudniu 1994 roku. Tak - to jest to, do czego granie może doprowadzić, a szczególnie (jak w moim przypadku) granie szlachetne.

Do rzeczy jednak. Nie napiszę, że **Football Glory** jest jedyną w swoim rodzaju, niepowtarzalną grą symulującą piłkę nożną na komputerach. Dlaczego? Ano dlatego, że tak nie jest. Jeżeli grałeś już kiedyś w inne "piłki nożne", wówczas na pewno spotkałeś się z produktem firmy ***Sensible Soccer***, a mianowicie - ***Sensible Soccer***. Najprawdopodobniej do dzisiaj uważasz ją za najlepszą, jedyną w swoim rodzaju i niepowtarzalną. Jeżeli tak, przeczytaj ten artykuł (przygotuj se najpierw tabletki uspokajające i kubek zimnej wody) i zdobądź **Football Glory**. Twoje spojrzenie na świat, jak również na ***Sensible Soccer***, powinno ulec zasadniczej zmianie, mimo fak-



tu, że gry są do siebie bardzo podobne (przede wszystkim w sferze grafiki - chodzi o te ucieszne, malusieńkie ludziki).

Dlaczego **Football Glory** cenię sobie aż tak bardzo? Trudno jednoznacznie określić. Z pozoru niczym się nie różni od ***Sensible Soccer***. Przykładowo, nadal można "przywołać" zmianę piłkarzy (i ich pozycji na boisku) poprzez dwukrotne pchnięcie joysticka w lewo bądź w prawo. Podania oraz strzały również osiąga się w sposób podobny (krótkie naciśnięcie Fire - podanie, dłuższe - strzał). Jednak już po kilkunastu minutach zaczynasz widzieć znaczące różnice w kontroli.

Pod jednym względem **Football Glory** mimo wszystko mnie wkurzył. Grałem sobie oto z pewnym człowiekiem i wygrywałem skromnie, bo 29:1. Już miałem wpakować trzydziestego gola, lecz w chwili, gdy mój piłkarz sposobił się do strzału, stało się coś zupełnie, powtarzam: zupełnie, nieoczekiwanego. Na boisko wybiegła panienka. Tak, nie pomyliłem się: panienka. Przeliteruję: P, A, N, I, E, N, K, A. I wiesz co?! Wypowiedziała mniej więcej taką kwestię: "Jestem za bezpiecznym seksem" A niech to! Taka okazja strzelenia gola i tak zmarnowana. Dlaczego, za jakie grzechy? No i za moment skończył się mecz, a ja wygrałem tylko 29:1. Straszne!

Tego typu animacji (no, może nie tego typu, ale podobnych) jest naprawdę wiele. Raz na boisko wyskoczył mi piesek i zaczął... siusiać. W momencie, gdy sędzia pokazał mi czerwony kartonik, podszedłem do niego i z całej siły rąbnąłem go lewym sierpowym. Chłopak zapłakał. Innym razem dokonałem straszliwego faulu na zawodniku drużyny przeciwnej. Kalosz podszedł wówczas do mnie i powiedział: "Twoja siostra jest brzydka". Na szczęście, nie mam siostry...

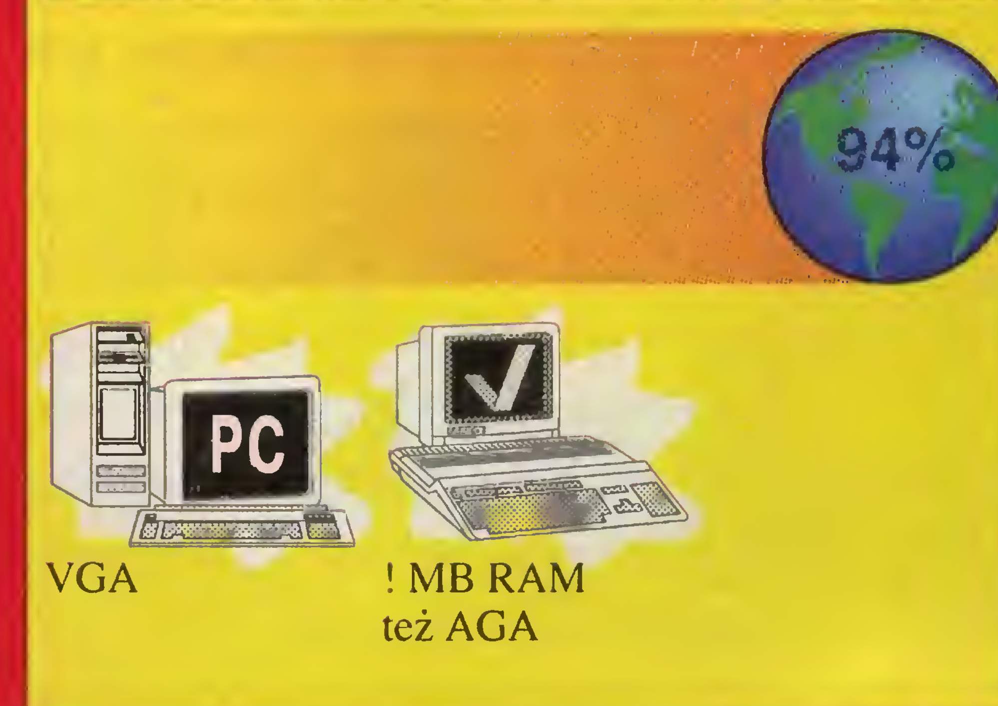
Kończąc tę krótką recenzyjkę muszę stwierdzić, że jestem naprawdę pod wrażeniem **Football Glory**. Rewelacyjna grafika (przynajmniej jak na komputerową piłkę nożną), świetne digitalizowane wrzaski publiczności oraz animowane wstawki rzeczywiście podnoszą jakość programu. Dodatkowo doskonała grywalność (łatwość strzelania i podawania) uzupełnia całość. I ostatecznie mamy coś, co ja nazywam najlepszą piłką nożną pod słońcem.



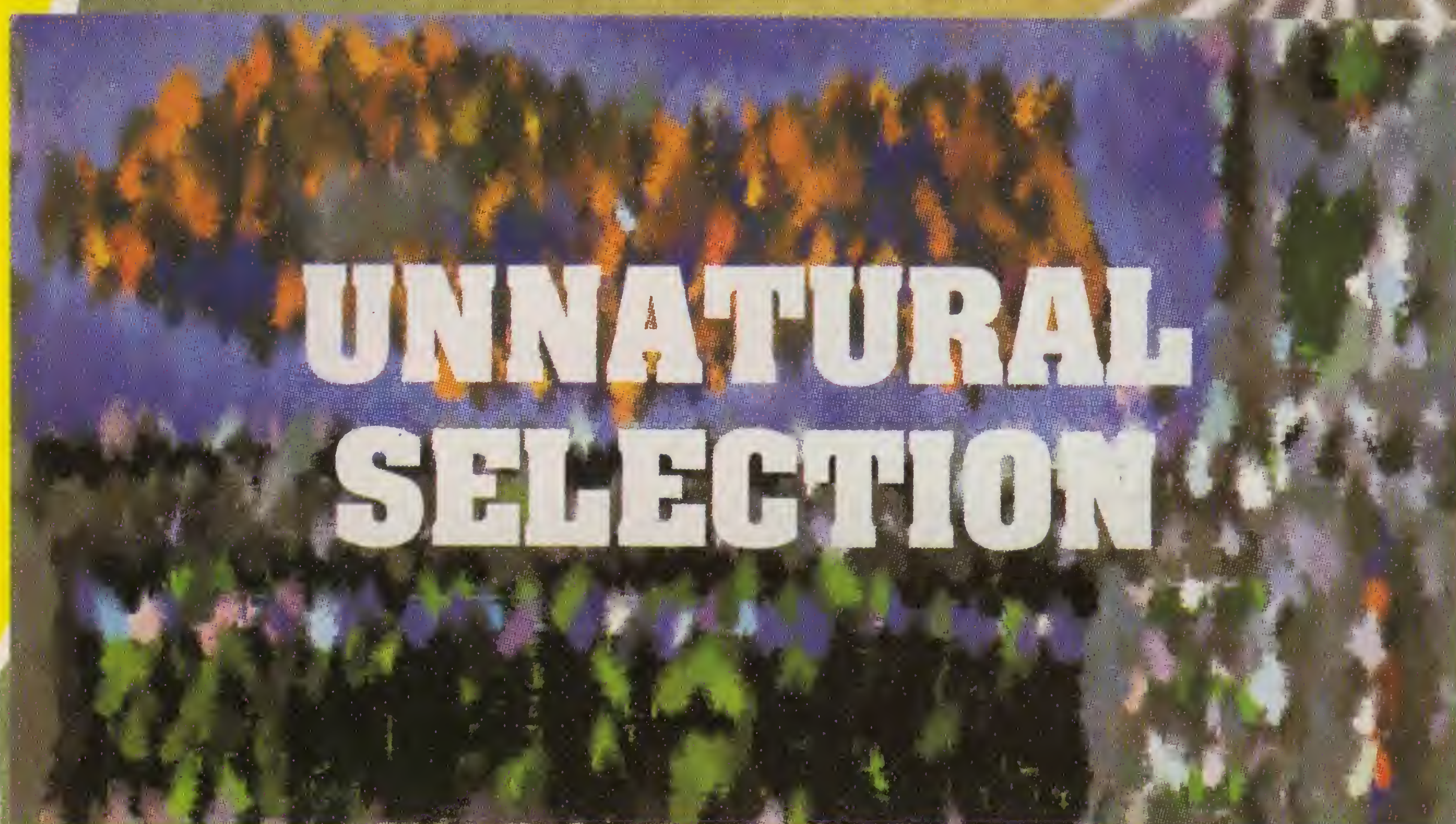
Mam nadzieję, że zaopatrzysz się w **Football Glory**, bo w następnym numerze ŚGK zamieścimy o niej jeszcze jeden artykuł - tym razem jak ją okiełznać. Tak więc, do zobaczenia za miesiąc!

Frodo Baggins

ZRĘCZNOŚCIOWA







Producent: Maxis

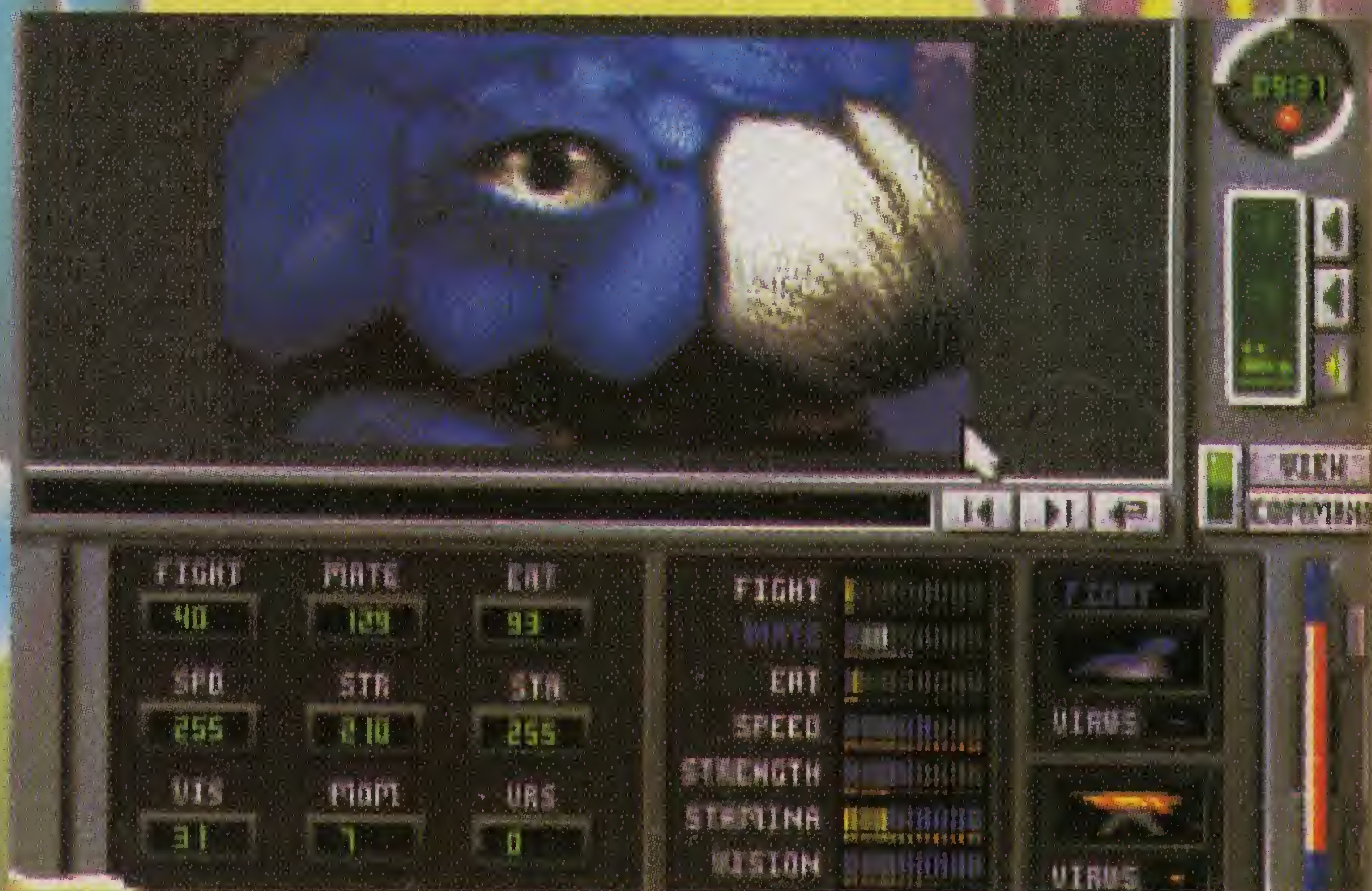
Inżynieria genetyczna jest bardzo szeroką i obecnie niezwykle szybko rozwijającą się dziedziną nauki. Znajduje też coraz więcej zastosowań. Na przykład, dzięki krzyżówkom uzyskano już doskonalsze odmiany pszenicy, a łącząc konia z osłem otrzymano muła, który, choć bezpłodny, jest bardzo dobrym zwierzęciem pociągowym. Dzięki genetyce uczeni odkryli, jak leczyć i zapobiegać niektórym chorobom. Domena ta jest tak potężna, że powstał nawet projekt stworzenia każdemu człowiekowi jego "klona" - sobowtóra, który byłby trzymany "na zapas" jako bank organów i w razie wypadku służyłby częściami swojego ciała. Projekt ten jednak odrzucono, gdyż uznano, że manipulowanie w ten sposób istotami, bądź co bądź żywymi, jest wysoce niehumanitarne. Najwięcej korzyści genetyka może przynieść na polu zbiorowego żywienia. Gdyby podnieść wydajność tylko kilku artykułów konsumpcyjnych trzykrotnie, kłopot głodu w krajach trzeciego świata przestałby istnieć. W tym kierunku już prowadzone są doświadczenia i być może niedługo zaowocują pozytywnym wynikiem.

Zastanówmy się teraz, co by się stało, gdyby ta potężna siła została wykorzystana przez jakiegoś złoczyńcę, który co gorsza, wiedziałby, jak jej użyć. Taką wizję roztaczają przed nami programiści zespołu **Maxis**. Ich gra, **Unnatural Selection**, jest jedną z możliwych wersji wydarzeń. Doktor Skinner pracujący przy eksperymentach mających na celu pomnożenie zasobów żywności, równolegle prowadził badania nad mutacjami gadów, uzyskując w efekcie śmiertelnie niebezpiecznych wojowników. Gdy był już gotowy, uprowadził swoje stworzenia, przy ich pomocy zajął pewien archipelag wysp na Pacyfiku i rozpoczął terroryzowanie całego świata. Proszę jednak nie wpadać w panikę, bo widzę, że co niektórzy dostali palpitacji serca. Stany Zjednoczone nie pozwolą przecież podskakiwać byle szaleńcowi. Przy projekcie pracował także inny naukowiec, dr Jackson, ekspert w swojej dziedzinie. Na kilku zdobytych egzemplarzach potworów musi on stworzyć taką samą armię, jak oponent, tylko lepszą. Czasu nie ma zbyt wiele, zatem do dzieła!

Autorzy umieścili na wstępie intro składające się ze statycznych, skanowanych zdjęć, którym cały czas towarzyszy głos narratora. Szkoda, że nie ma animacji, ale i tak nie jest źle. Program zawiera dwie zasadnicze możliwości rozgrywki: trening (independent search) i batalia (top secret). Dla Twojego dobra radzę Ci zacząć od tego pierwszego, gra bowiem do łatwych nie należy. Można tu na spokojnie wypróbować swoją wiedzę biologiczną.

Do dyspozycji otrzymujesz w pełni wyposażone laboratorium mogące produkować kreatury w prawie dowolnej ilości i rodzaju. Znajdziesz tu najwyższej klasy "injector", czyli urządzenie do produkcji nowych organizmów. O jego niezwykłej przydatności, a nawet konieczności powiem później. Obok umieszczony jest panel kontroli ścian i jedzenia, za pomocą którego reguluje się wyżej wymienione czynniki. Pod spodem znajduje się także "mutator" (o nim także później). Następnie masz kontrolę zachowania się poszczególnych zwierząt. W tym trybie program udostępnia jeszcze dwie możliwości: "census" to ogólne spojrzenie na populację poTworów, ich potrzeby i wykonywane czynności oraz "database" będący zbiorem danych o każdym osobniku.

Główny ekran zawiera także mapę laboratorium. Funkcjonuje ona w trzech trybach powiększenia. Największy ukazuje cały dostępny teren i wszystkie potwory, mniejszy - wycinek labiryntu, natomiast najmniejszy, co stanowiło dla mnie sporą niespodziankę, to przedstawienie życia określonego organizmu w formie krótkich, postępujących po sobie animacjach aż do jego śmierci. Występuje tam jedzenie, poszukiwanie, walka i szczególnie efektowne rozmnażanie się. Oprócz mapy, widzisz także zegar odmierzający czas eksperymentu. W tej części gry nie ma on znaczenia, jednak podczas prawdziwej walki jest bardzo istotny. Przy okazji chciałbym tu zwrócić uwagę na fakt, że im powiększenie jest mniejsze, tym szybciej płynie czas. Wróćmy jednak do opisu ekranu. Obok zegara widnieje ponad-





to wskaźnik temperatury (czerwony słupek). Wraz z jej wzrostem rośnie aktywność życia prowadzonego przez stwory; ich funkcje czynnościowe są przyspieszone. W dalszej kolejności widzisz wskaźnik toczonych obecnie pojedynków między potworami i aktów ich prokreacji oraz pomniejszony obraz pola doświadczalnego. Tu mała dygresja na temat grafiki. Na pierwszy rzut oka nie wydaje się zachwycająca, jednak jeśli bliżej się jej przyjrzeć, spełnia swoje zadanie. Jest bardzo wyraźna i przejrzysta. Ponadto wspomniane wyżej animacje uatrakcyjniają i urealniają rozgrywkę.

Teraz pora na dokładniejszy opis posiadanych urządzeń. Na pierwszy rzut niech idzie "reproduktor" organizmów. Uaktywnia się go przez klawisz "habitat". Na czym polega tworzenie i funkcjonowanie genetycznych wojowników? Otóż wszystkie ich czynności i predyspozycje obrazowane są przez siedem wskaźników. Są to, w kolejności od góry: walka, rozmnażanie, jedzenie, szybkość, siła, wytrzymałość, wzrok. Każdy wskaźnik składa się z szesnastu belek, natomiast te określają ilość punktów w każdej dziedzinie. Zasadniczo wyróżnia się trzy typy potworów, choć w czasie krzyżówek przy wysokim czynniku mutacji można wykształcić i czwarty. Podstawowe rodzaje to: hulk, slug i zip. Każdy z nich ma odmienne parametry i właściwości. Zielony hulk wyróżnia się wytrzymałością jako dominującym wskaźnikiem wśród czterech predyspozycji fizycznych, z kolei niebieski slug jest najsilniejszym potworem, natomiast pomarańczowy zip bije na głowę poprzedników swoją szybkością. Są to cechy charakteryzujące poszczególne gatunki zwierząt, ale przecież nie jedyne. Oto opis wszystkich współczynników:

1. **Fight** - predyspozycje fizyczne do walki i agresja. Osobniki z dużym współczynnikiem "fight" częściej atakują inne.

2. **Mate** - tendencje do rozmnażania się.

3. **Eat** - jedzenie.

Są to wszystkie możliwe czynności, wykonywane przez Twoje stworzenia. Pozostałe wskaźniki są przedstawieniem ich stanu fizycznego:

1. **Speed** - szybkość mająca znaczenie w czasie poszukiwania jedzenia. Zwinny osobnik w tej samej chwili przebędzie większą odległość, niż inne, wolniejsze. Ponadto zalety szybkości ujawniają się w czasie walki. Nie zawsze przecież silniejszy wygrywa!



2. **Strenght** - siła pełniąca rolę właściwie tylko przy pojedynku.

3. **Stamina** - wytrzymałość będąca niezwykle ważnym czynnikiem w grze. Właściwie to ona decyduje o przeżyciu. W celu dokładniejszego wyjaśnienia posłużę się przykładem: osobnik o małej wytrzymałości (powiedzmy 4) przez długi czas nie je. Obserwując go, zauważasz, że kreseczki tej cechy stają się po kolei żółte. Następnie zwierzę umiera. Podobnie przy rozmnażaniu. Jest to bardzo energochłonny proces, więc mając małą wytrzymałość, organizm zdechnie, nie dając nowego egzemplarza. Wytrzymałość zatem decyduje o życiu i śmierci stworzenia.

4. **Vision** - ostatni czynnik odpowiadający wzrokowi. Służy do wykrywania innych potworów, a także jedzenia.

Kiedy już ustawisz wszystkie parametry na żądanym poziomie, wystarczy wybrać ilość osobników wprowadzonych na pole doświadczalne. Może być ich od 1 do 9. Gdy już wszystko będzie gotowe, wystarczy wcisnąć przycisk "inject". Następnie trzeba wybrać miejsce startu. Teraz jeżeli naciśniesz lewy przycisk myszy, wprowadzisz jedno stworzenie, natomiast prawy umiejscawia w wybranej lokacji wszystkie (chyba, że nie ma tam już miejsca, a wtedy komputer stawia tyle jednostek, ile może). Warto także zwrócić uwagę na wskaźnik z symbolem potwora nad tabelą współczynników. Widnieje tam liczba organizmów, które można jeszcze umieścić na terenie laboratorium.

Przejdźmy do ekranu "podglądania" osobników w laboratorium. Jest to dość uniwersalne urządzenie. Dolna część ekranu zostaje wtedy podzielona na dwie części. Ta z lewej, to ogólne spojrzenie na całą populację. Są tam zsumowane punkty poszczególnych cech wszystkich zwierząt, a także liczba wirusów obecnych w ciałach powyższych. Z kolei z prawej strony umiejscowiono panel obserwacji pojedynczego wojownika. Kiedy za pomocą myszki podświetlisz określony organizm, panel pokaże Ci jego rasę, wykonywaną obecnie czynność oraz stan fizyczny. Najbardziej pożądana akcja podświetlana jest kolorem odpowiadającym danej rasie. Jeśli obserwowany potwór toczy walkę lub rozmnaża się, to pokazane są także predyspozycje przeciwnika/partnera. Jego wskaźniki program przedstawia jako kropki pod odpowiednimi kreskami drugiego osobnika, można zatem obiektywnie prześledzić szanse swojego faworyta.

Przedostatnia plansza, "census", to informacja o liczebności każdego gatunku wraz z jego potrzebami i wykonywanymi czynnościami. Właśnie za pomocą tego ekranu możesz szybko się przekonać, czy przygotowane przez Ciebie organizmy są w stanie przeżyć w sterylnym środowisku laboratoryjnym. Oczywiście, jeśli ilość potworów szybko się zmniejsza, trzeba powrócić do tzw. deski kreślarskiej i zacząć wszystko od podstaw.

Ostatnią planszą jest baza danych, tj. "database". Przejście do niej zawsze wiąże się z zatrzymaniem całej akcji, więc proszę nie wpadać w popłoch. Znajdziesz tu tabelę z wykazem wszystkich żyjących potworów i ich cech. Baza umożliwia zaznaczenie wybranych organizmów, uporządkowanie wskaźników według wybranego



wzoru (pozycje współczynników można zmieniać, klikając na ich nazwie - pojawią się świecące cyfry od 1 do 10). Jednak jej najważniejszą funkcją jest możliwość przetransportowania dowolnej grupy stworów w wybrane miejsce. Wystarczy tylko uaktywnić "grab" i klikając podświetlać jednostki. Kursor zmieni się w małą strzałkę z licznikiem wybranych organizmów. Teraz trzeba "przemieścić się" na mapę i stawiać je po kolei. Dzięki temu można na przykład prowadzić dwie odrębne hodowle oddzielone od siebie ścianami. Ponadto database pozwala na najbardziej chyba niehumanitarną rzecz w całej grze (oj, mięknę na starość). Za jednym przyciskiem myszy można usunąć tyle stworzeń, ile się chce.

Zapomniałem o pewnej niepozornej dyskietce (a jakże!) gotowej do zapełnienia pustej stacji dysków. Po wykonaniu tej niezwykle przyjemnej czynności, zamiast mapy laboratorium, pojawia się listwa opcji gry. Oprócz standardowych możliwości, takich jak "save" czy "load", są też zmiany parametrów, wyłączenie głosu oraz rozpoczęcie próbnej bitwy na odpowiednio przygotowanej wyspie na jednym z trzech poziomów trudności. Jednak o bitwach na archipelagu pomówimy za chwilę, gdyż teraz nadszedł czas na najważniejsze: jak grać?

Od razu lojalnie uprzedzam - jeżeli komuś zdaje się, że skończy grę w dwa dni, to lepiej niech nie rusza komputera. Zorientowanie się, jak program funkcjonuje, zajmuje kilka godzin, a odkrycie sposobu na utrzymanie się - parę dni. W tej sytuacji trzeba uzbroić się w cierpliwość.

Na początek przedstawię cele doświadczeń laboratoryjnych. Po pierwsze, trzeba skonstruować organizmy, które będą w stanie przeżyć. Należy umiejętnie przydzielać im punkty określające cechy, kładąc szczególny nacisk na wytrzymałość. Efekty Twoich wysiłków uwidaczniają się już po trzech, czterech minutach. Jedne stwory zdechną z głodu, inne zginą w walce. Ale nic to. Masz przecież masę czasu. Po uzyskaniu żądanej konfiguracji (dla każdego gatunku jest kilka) musisz przejść do najistotniejszej rzeczy, będącej esencją całej gry. Chodzi oczywiście o krzyżówki genetyczne. Mają one miejsce w czasie rozmnażania i przebiegają w następujący sposób:

Dwa osobniki dokonują prokreacji, łącząc się w tym celu w jeden organizm. Każdy z nich posiada określony zbiór cech, nazwijmy go garniturem chromosomowym. Każda cecha-gen jest dla danego organizmu stała i nie może ulec zmianie. Przy rozmnażaniu trzeci stwór jest tworzony przez pobranie genów od rodziców. Tu mała uwaga: młody nie dodaje genów tej samej cechy od obu rodziców, np. jeden rodzic ma szybkość 2, drugi 3, więc młody osiąga 5. Pobiera on geny raz od jednego, raz od drugiego. Pewnie nie wygląda to zbyt przejrzyście, więc ponownie wykorzystam przykład. Pierwszy z rodziców ma następujące cechy : 2, 3, 3, 4, 3, 4, 2, zaś drugi odpowiednio: 2, 3, 3, 3, 4, 3, 2. Nowe stworzenie może (ale nie musi) posiadać cechy: 2, 3, 3, 4, 4, 4, 2. Jak widać, młody pobrał od osobnika pierwszego sześć cech, a od drugiego jedną . Dodatkowo istotny jest fakt, że dwa organizmy o takich samych cechach mogą wyprodukować tylko organizm o identycznym garniturze chromosomowym. Jedynym zyskiem z takiej operacji jest pozyskanie nowego egzemplarza. Tymczasem w omawianym powyżej przykładzie potwór otrzymał dodatkowy punkt do cechy. O to właśnie chodzi w krzyżówkach. Bardzo korzystne jest łączenie organizmów różnych ras, gdyż wtedy istnieje największe prawdopodobieństwo uzyskania czegoś wartościowszego. Potem trzeba tylko oddzielić ziarno od plew, czyli wyizolować stworzenia lepsze od reszty i krzyżować je ze sobą. Istnieje też ryzyko otrzymania podczas rozrodu osobnika słabszego, ale tego można delikatnie usunąć. Ważnym czynnikiem przy rozwijaniu populacji jest mutator. Im wyższy wskaźnik radioaktywności, tym łatwiej z dwóch stworzeń jednego gatunku otrzymać "produkt" innego oraz podwyższyć współczynniki cech. W takiej sytuacji istnieje możliwość złapania wirusa. Muszę przyznać, że nie rozumiem do końca, jakie mają one znaczenie. O ile się zorientowałem, potwory zarażone nimi nie atakują siebie nawzajem, jednak to chyba nie jedyne ich zastosowanie. Ponadto warto dodać, że wirusów są trzy rodzaje: *x*, *y*, *z*. Jeden osobnik może mieć wszystkie z nich. Wirusa *y* posiadają organizmy o współczynniku "vison" równym zero (ale nie wszystkie), *x* to wytrzymałość równa 1, a *z* - "mate" równa 1.

Zatem przetrwanie to jedna sprawa. Drugą jest odpowiednie przygotowanie stworów do boju. Należy w tym celu rozwinąć te cechy, które są odpowiedzialne za walkę, tj. siła, szybkość, walka (w podanej kolejności). Warto krzyżować osobnika, który jest zdolny do przeżycia, lecz słaby w bitwie, z egzemplarzem wybitnie agresywnym i niezdolnym do przetrwania (o ile ten drugi nie zabije wcześniej pierwszego). Nie będzie to łatwe i wymagać może sporo czasu oraz szczęścia.

Kiedy Twoi wojownicy są gotowi, przydałoby się sprawdzić ich w walce. Wystarczy wybrać sobie poligon ("pick island") i można zaczynać. Od razu ostrzegam, że do dyspozycji masz tylko tyle potworów, ile wyprodukujesz w laboratorium, zgodnie ze starą zasadą: "jak sobie pościelesz, tak się wyśpisz". Jest to symulacja prawdziwej walki, będąca przedsmakiem tego, co czeka Cię w przyszłości. Największą część ekranu zaj-





muje obraz wyspy, na ogół w bardzo wymyślnych kształtach. Masz tu znacznie mniej możliwości, ale także wartych opisania. Najpierw "briefing". Gra zostaje zatrzymana, ukazuje się ogólny plan wyspy z krótkim wprowadzeniem dotyczącym jej warunków klimatycznych. Ma to pewne znaczenie, gdyż może się na przykład zdarzyć, że oddziały nie będą mogły wylądować z powodu silnych wiatrów. Na początku starcia ląd pełen jest potworów wroga i ponieważ nie ma tam Twoich sił, musisz je przetransportować za pomocą śmigłowców. Do swojej dyspozycji masz ich sześć: trzy Sea Stallion i trzy Sea Knight. Różnice między obydwoma typami leżą w ładowności na korzyść tego drugiego. Aby załadować śmigłowce, trzeba przejść do menu "aircraft". Ukaże się wizerunek aktywnej maszyny (można oczywiście wybrać inną) i trzy opcje: "lab", "cargo" i "evac". Pierwsza przenosi Cię do magazynu potworów, gdzie można wybrać żądane egzemplarze i umieścić na pokładzie śmigłowca. Jeżeli zostanie jeszcze wolne miejsce, warto zabrać dodatkowy zapas żywności. Poza tym posiadasz jeszcze samolot C-130 Hercules. Przenosi on tylko jedzenie, ale zabiera go tyle, ile trzy śmigłowce. Transportowiec krąży po wyznaczonej trasie dookoła pola bitwy i wezwany, niemal natychmiast pokrywa wskazany obszar pożywieniem. Masz do wyboru jego cztery rodzaje, każdy o innych właściwościach, np. "rage" pobudza agresję. Nie zapomnij też zabrać przynęty i urządzenia powodujące hałas, które przyciągają wroga.



Kiedy maszyna (lub maszyny) są gotowe do startu, wystarczy przejść do ekranu mapy ("satcam") i wybrany śmigłowiec wysłać w wybrane miejsce (byle nie nad wodę). Po dotarciu do celu następuje automatyczny zrzut ładunku. Sygnalizowane to będzie nagłym pojawieniem się na mapie grupy wojsk Twojego koloru. Teraz można biernie obserwować ich poczynania, bądź trochę im pomagać. Służy do tego "satbeam". Jest to działo laserowe umieszczone na satelicie orbitującym nad wyspą. Wystarczy wybrać swojego potwora i strzelić ("fire"). Wybrana cecha zostanie na moment podniesiona do wartości maksymalnej, ale po chwili stopniowo wróci do poprzedniej.



Ponadto masz do dyspozycji okno informacyjne o dotychczasowym przebiegu bitwy, tj. o liczbie Twoich i przeciwnych wojsk oraz ich dotychczasowych stratach. Ma to znaczenie właściwie czysto informacyjne.

Bitwa na wyspie kończy się zwycięstwem w przypadku likwidacji wszystkich wrogów lub porażką, gdy zginą Twoi "wojownicy". Zwycięstwo można osiągnąć na różne sposoby. Raz będzie to nagły atak w kilku miejscach jednocześnie, kiedy indziej lądowanie kolejnych oddziałów Twojej w jednym miejscu. Właściwie każda wyspa wymaga innej taktyki.

Kiedy już czujesz się dość mocny, możesz spróbować walki "na ostro". W sposobie gry kampania przebiega podobnie do opisanego już treningu, choć występują pewne różnice. Przede wszystkim, rozgrywkę podzielono na następujące po sobie cykle: laboratorium - wyspa. Na każde doświadczenia laboratoryjne program przeznacza ograniczoną ilość czasu, więc trzeba się spieszyć i oczywiście o błędach nie ma mowy. Poza tym zarówno liczba potworów, jak i ilość jedzenia możliwego do zrzucenia jest poważnie ograniczona. No i naturalnie, jeśli przegrasz, nie ma już drugiej próby - następuje koniec gry.

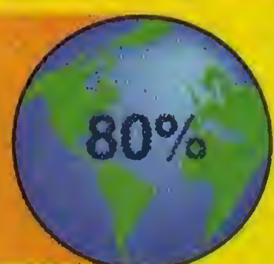
Czas na podsumowanie. Zacznijmy od strony technicznej. Grafika jest schematyczna, ale bardzo przejrzysta i nie utrudnia gry. Liczne animacje ujawniają prawdziwe zdolności programistów z **Maxis**. Co do muzyki, to ze smutkiem stwierdzam, że występuje rzadko, a szkoda, bo jest naprawdę dobra. Za to efekty dźwiękowe są wszechobecne i całkowicie zadowalające. Każdej akcji ze strony gracza towarzyszy komentarz komputera, a potwory wydają odgłosy charakterystyczne dla żywego organizmu.

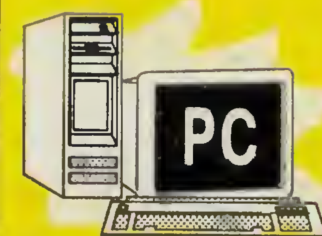
Unnatural Selection jest, jak już wspomniałem, grą prostą w obsłudze, ale skomplikowaną, jeśli chodzi o znalezienie sposobu na zwycięstwo. Nie myśl jednak, że jest to program tak złożony, że wymaga jakiegoś geniuszu. Do wszystkiego można tu dojść, jednak wymaga to czasu i cierpliwości. A zapewniam, że warto, bo gra wciąga.

W grach komputerowych bardzo ważne jest nie tylko wykonanie, ale i pomysł, a ten wieje świeżością. Sposób podejścia do tematu nadaje produktowi pewne walory edukacyjne. Uważam, że to jedna z najbardziej udanych gier strategicznych ostatnich miesięcy. Szczerze zachęcam do wypróbowania swych sił w starciu z do-ktorem Skinnerem.

Piotr Bilski
"Alien"

STRATEGICZNA

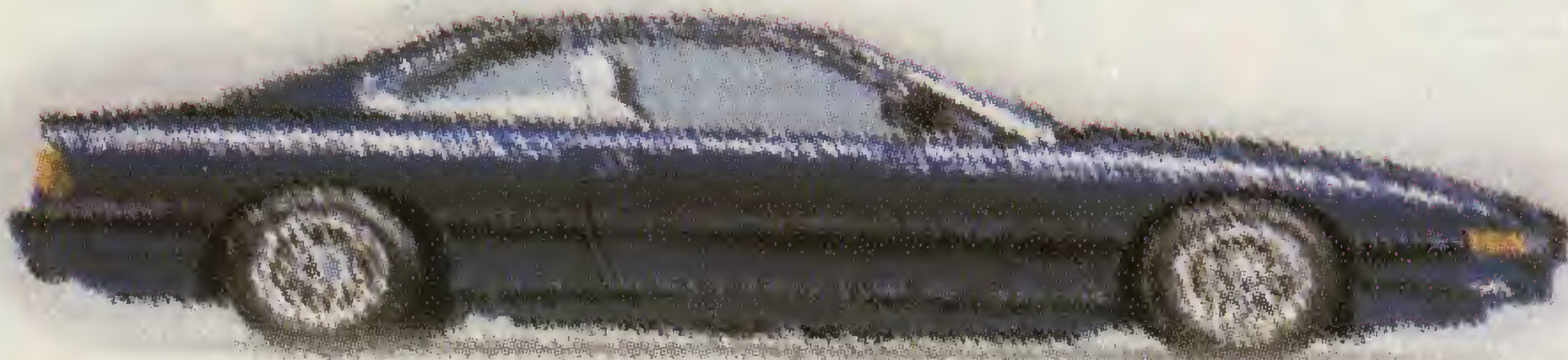




386/33, VGA
15 MB RAM
Sound Blaster



NASCAR RACING



Producent: Virgin/Papyrus

Mniej więcej przed rokiem zespół amerykańskich programistów znany pod nazwą Papyrus wyprodukował pierwszą swoją grę. Program ten błyskawicznie podbił zarówno listy hitów, jak i serca wszystkich fanów komputerowych wyścigów samochodowych. Dziś *Indy Car Racing*, bo o tej grze mowa, należy praktycznie do klasyki tego gatunku.

To jednak nie kres możliwości ludzi z Papyrusa. Następca wspomnianego hitu, **Nascar Racing**, właściwie w niczym mu nie ustępuje, a nawet więcej - znacznie dosłowniej czyni z gracza prawdziwego kierowcę rajdowego.

Nazwa NASCAR to skrót od National Association for Stock Car Auto. Po raz pierwszy wyścigi te odbyły się w 1947 i z roku na rok zdobywały coraz większą popularność. Najlepsi kierowcy tej trochę zwariowanej formuły, tacy jak Rusty Wallace czy Ralph Tucker, traktowani są w USA wręcz jak narodowi bohaterowie. Potężne i ciężkie bolidy są zawsze gotowe do obfitujących w dramatyczne momenty rajdów i prawdziwych orgii wypadków, które zważywszy na stalowe wzmocnienia samochodów, nie są tak groźne w skutkach, na jakie wyglądają. Posmak tych wyścigów postanowił przenieść na komputery duet firm **Virgin** i **Papyrus**. Jako ciekawostkę powiem, że aby zachować maksymalną autentyczność, wykupiono nawet licencje na używanie oryginalnych nazwisk zawodników.

Jeśli chodzi o same wyścigi, to sprawa jest prosta. Odbywają się one na ośmiu okrągłych lub owalnych torach i jednej, pełnej zakrętów trasie. Mimo swojego kształtu, umożliwiają one (tory) na osiąganie zawrotnych wręcz prędkości średnich. Ten jednak, kto wjedzie na pełnym gazie w zakręt, może znaleźć się szybko na betonowej bandzie. Papyrus znowu postanowił oddać pełny realizm tych wyścigów, dlatego też komputerowe pojazdy zachowują się, jak ich więksi bracia: niby ociężale, a przy wysokich prędkościach chwiejnie i zawsze nieobliczalnie.

Dzięki funkcji PRESEASON TESTING możesz przećwiczyć i zapoznać się z właściwościami torów, na jakich przyjdzie Ci walczyć. Przyzwyczajenia wymagać będą również pojazdy, ich zachowanie się podczas przyspieszeń, hamowania, wchodzenia w zakręty itd. Dla zatwardziałych pilotów Formuły 1 oznaczać to będzie gwałtowną zmianę i konieczność przestawienia się na inny styl jazdy, gdyż nieco skromniej ospoilerowane stockars nie pozwalają prowadzić się tak zamaszyście, jak bolidy mistrzów F1.

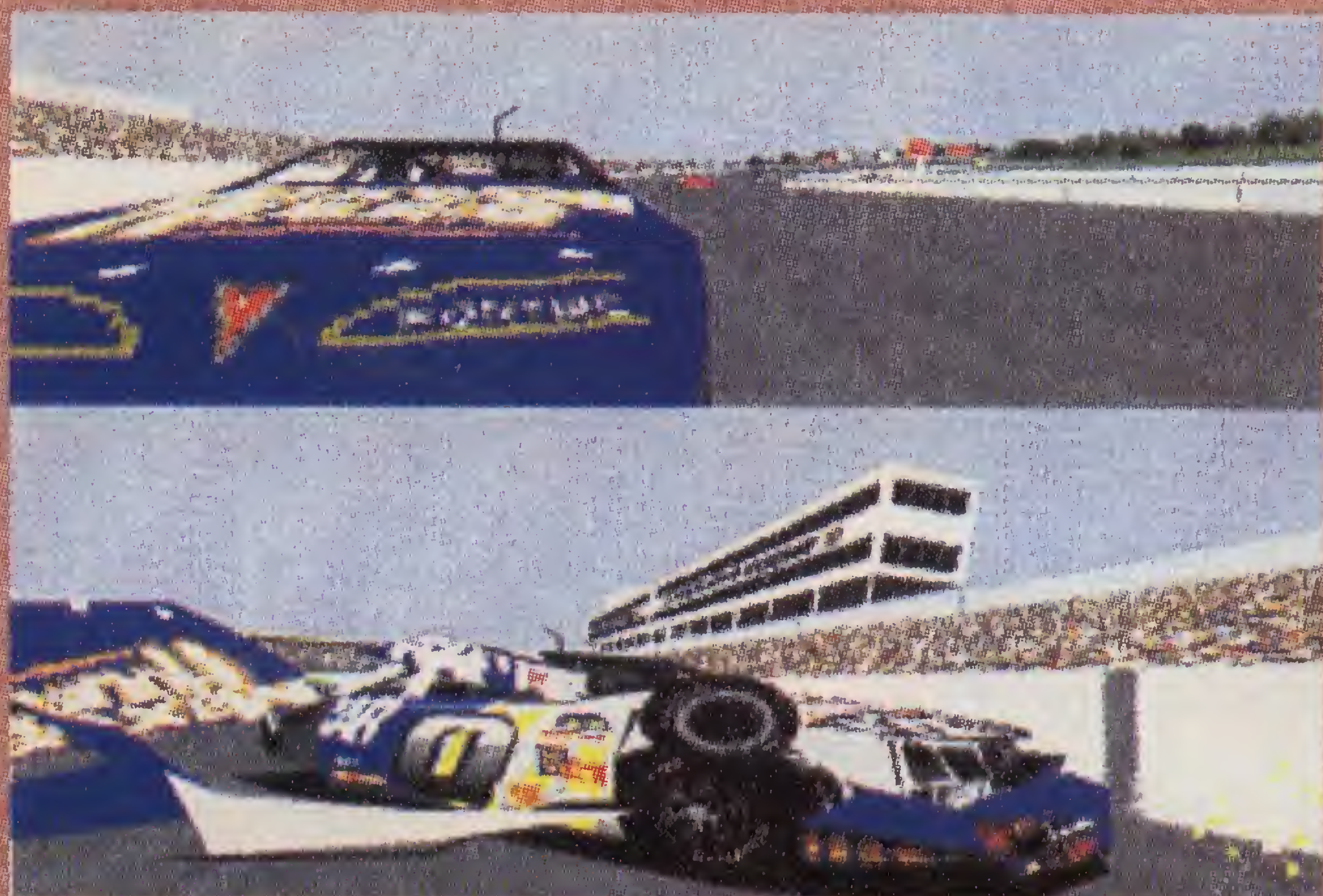
Łącznie dziewięć tras, od Atlanty do osławionego Superspeedway w Talladega, stoją przed Tobą otworem. Z początku wyglądają one podobnie. Jednak już po pierwszej rundzie stwierdzisz i poznasz różnice między poszczególnymi torami. Długie owalne tory umożliwiają rozwijanie zawrotnych wręcz prędkości, wymagają jednak ciągłej uwagi, gwałtownych przyspieszeń i jeszcze gwałtowniejszych hamowań przed ciasnymi zakrętami. Natomiast okrągłe trasy obciążają w niewiarygodnym wręcz stopniu opony i dodają do wyścigu trochę taktycznego posmaku (trzeba dobrze rozplanować zmianę opon). Poza tym trzeba będzie zapoznać się ze stromymi zakrętami i ich właściwościami, w przeciwnym razie zbyt często będziesz lądował na bandach, tracąc cenne punkty w kolejnych startach. Jedyną trasą z większą ilością zakrętów (moim zdaniem, najciekawsza) jest WATKINS GLEN, ze wzniesieniami i ostrymi wirażami, które w znacznym stopniu utrudniają życie graczom.

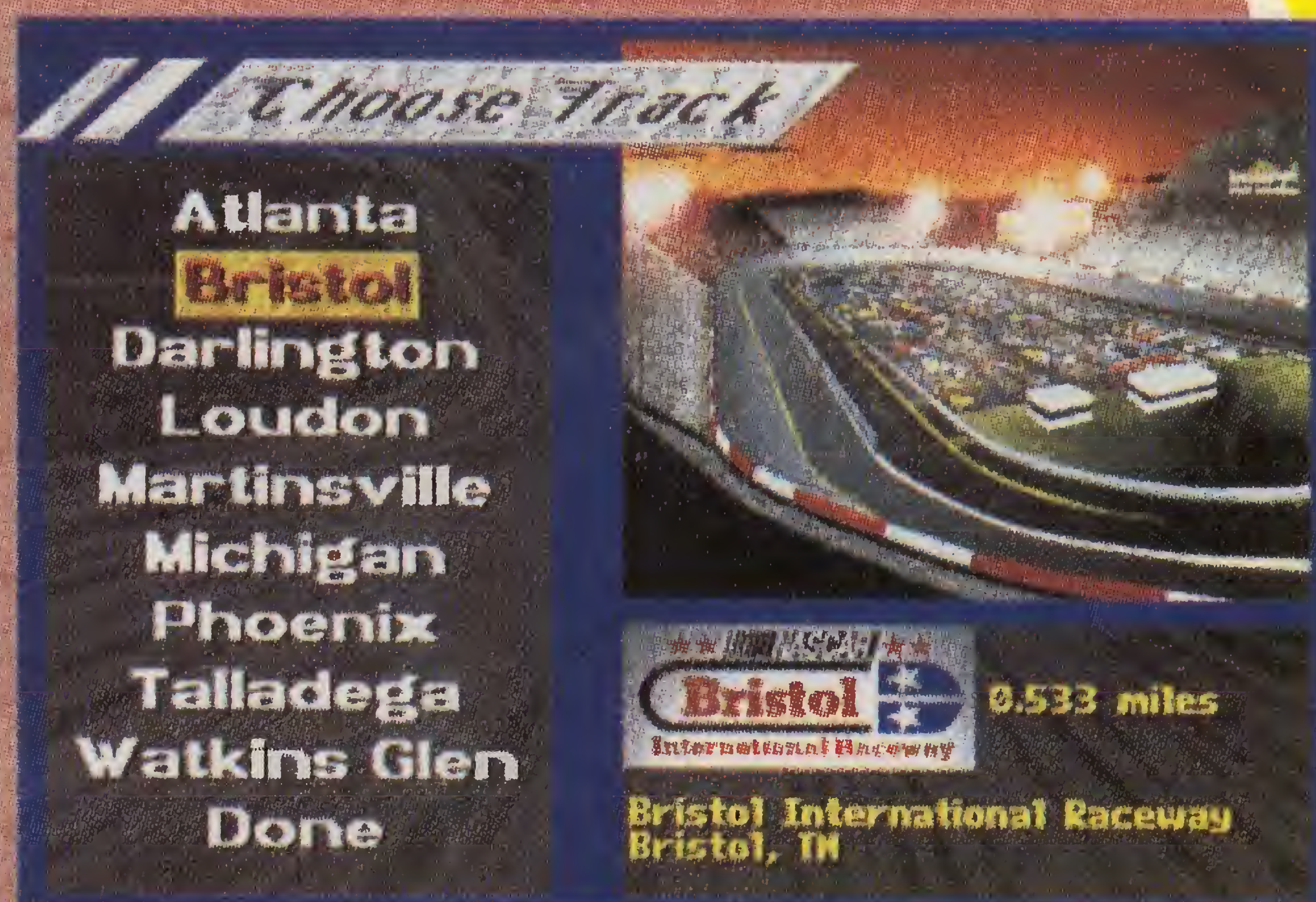
Kokpit bolidów jest bardziej przejrzysty, niż w Indy. Królują w nim, jak na prawdziwy rajdowy samochód przystało, ogromny obrotomierz, obok którego znajdują się przełączanie biegów i digitalizowany licznik. Trzy instrumenty informują ciągle o ciśnieniu oleju, temperaturze wody i poziomie oleju. Między kolejnymi wskaźnikami przełączasz się klawiszami funkcyjnymi F1-F8. Są to m. in. informacje o wynikach rajdu, o temperaturze, o sta-











nie opon itd. Duże lusterko wsteczne ostrzega Cię o próbach wyprzedzania.

Przy około 20 samochodach na torze liczącym 1,5 mili nie do uniknięcia są "przepychanki". Dlatego też wielu kierowców po pierwszych paru okrążeniach kontynuuje rajd z mniejszymi lub większymi uszkodzeniami. Większe zderzenia aut przy takich prędkościach powodują nie tylko obroty samochodów wokół własnej osi, lecz również efektowne wyrzuty uszkodzonych części w powietrze. Czasami są one tak ciekawe, że żal jest oglądać je tylko raz, tym bardziej, gdy jedzie się dalej w rajdzie, nie mając możliwości ich dokładnego obejrzenia. Dlatego też program, wzorem ***Indy Car Racing***, wyposażony został w funkcję REPLAY (powtórek). Dzięki niej można wiele razy i z różnych ujęć obejrzeć raz jeszcze najbardziej efektowne wypadki. Wspaniałym pomysłem jest funkcja wycinania scen (ułatwia ją zegar), tak że stworzenie wideoklipu z najciekawszych wypadków sezonu nie jest wcale trudne. Możliwe jest ich nagrywanie na dysk, dzięki czemu również i Twoi przyjaciele będą mogli cieszyć oczy super wypadkami.

Kto grając w dotychczasowe wyścigi narzekał ciągle na złą jakość grafiki, nareszcie będzie chyba w pełni zadowolony, ponieważ także w tym temacie autorzy gry nie zawiedli. Drobnym mankamentem jest jednak fakt, że tylko szczęśliwi posiadacze maszyn z procesorami co najmniej DX2-66 będą mogli cieszyć oczy, grając w najwyższej rozdzielczości SVGA. Resztę graczy musi zadowolić normalna rozdzielczość VGA, 320x200. Na szczęście, jest ona bardziej dopracowana (m. in. nowe textury), niż to było w przypadku gry ***Indy Car Racing***. Inna sprawa, że niezrozumiałym jest fakt, iż grafika jest wolniejsza, niż przed rokiem - mimo że wyświetlany obraz jest mniejszy, niż u poprzednika.



W zależności od posiadanego sprzętu możesz zdecydować się na włączenie (ewentualnie wyłączenie) detali, mających ogromny wpływ na szybkość gry - MENU OPTIONS. Jedno jest pewne. W tym przypadku nie powinno się przesadzać. Nawet na DX2-50, gdy jedzie się w piątkę, jeden za drugim, widoczne jest natychmiastowe spowolnienie wyświetlanej grafiki, co nie pozostaje bez wpływu na przyjemność grania.

Samochody ozdobione są reklamami i hasłami zawodników. Bandy mają czarne miejsca, powstałe w wyniku wcześniejszych zderzeń samochodów. Stockars są bardziej stabilne i wytrzymałe, niż pojazdy Indy. Wytrzymują nawet jedno lub dwa zderzenia z konkurentami czy też bandą. Wspaniałe jest to, że zniszczenia przedstawione zostały graficznie, np. po zderzeniu, w zależności do stopnia i siły uderzenia, widać różnie zdeformowaną maskę. Z lekkimi uszkodzeniami można jeszcze normalnie jeździć, kiedy jednak stracisz jeden ze spoilerów czy też będziesz miał kłopoty z oponami, wtedy dopiero zobaczysz, co to znaczy mieć problemy. Na szczęście, czekają na Ciebie w boksie Twoi mechanicy, gotowi naprawić większość uszkodzeń. Tam też nastawiane są przełożenia biegów i tankowane paliwo.

Jazdę można ułatwić (szczególnie początkującym) dzięki odpowiedniemu systemowi pomocy. Komputer może na życzenie przejąć przełączanie biegów, czy wręcz częściowe kierowanie lub hamowanie pojazdu. Prawdziwi kierowcy zrezygnują jednak z tych udogodnień i walczyć będą tylko przy pomocy własnych umiejętności. Również liczba i siła Twoich przeciwników daje się ustawić według życzenia. Dzięki tym opcjom daje się także ustalić możliwe uszkodzenia pojazdu, pogodę i liczbę rund przypadających na wyścig (kto chce kontynuować wyścig mimo wypadku na torze, wyłącza po prostu żółtą chorągiewkę, przy której normalnie wyścig zostałby zamrożony - nikt nie może wyprzedzać).

Jeśli poczujesz się już pewnie za kierownicą swojego bolida, doradzam Ci spróbować startów w sezonie mistrzowskim, który obejmuje wyścigi na wszystkich dziewięciu torach. To, moim zdaniem, najciekawsza forma zabawy. Daje ona szczególnie wiele przyjemności, kiedy po kilku startach rozpoznawać będziesz poszczególnych zawodników po ich samochodach i możliwe będzie prowadzenie indywidualnych pojedynków podczas wyścigów. Bardzo ciekawą możliwością dla wszystkich, którym znudzili się komputerowi przeciwnicy, jest także możliwość skorzystania z modemu.

Szerokiej drogi...

Dariusz Lewkowski

ZRĘCZNOŚCIOWA

90%

PC

386
4 MB RAM, VGA
15 MB HDD





Producent: Kompart

Czasami zastanawiam się (poważnie), dlaczego opisuję te wszystkie gry. Na szybie okiennej wymalowuje się brud, na niebie widać czarny smog, na powierzchni wody pływają martwe ryby, zaś gdzieś tam w górze robi się coraz większa dziura ozonowa. To jednak nie wszystko - najsilniejsze państwa świata posiadają w swoim arsenale potężną broń nuklearną, mogącą wyczyścić nawet hobbicką norkę. A ja, mimo tego wszystkiego, siedzę i piszę, siedzę i piszę...

Nie myśl sobie przypadkiem, że wszystko co napisałem, było zupełnie nie w temacie. Do tych ponurych rozważań nastroiła mnie gra **Burntime** firmy **Kompart**. Jej akcja dzieje się w bliżej nieokreślonej przyszłości (aczkolwiek wcale nie tak odległej). Ludzie nie wiedzą, co to znaczy łąka, las czy morze. Zamiast drzew, z ziemi wystają bezkształtne badyle. Nikt od niepamiętnych czasów nie widział normalnego pożywienia - ludzie zabijają się między sobą o parę robaków czy szczura. Najgorsze jednak jest to, że rasa ludzka jest zagrożona ze strony mutantów, czyli istot humanoidalnych wypaczonych (nie, nie przez Chaos, warhammerowcy) przez skażenia radioaktywne. Tak to już bywa, jak Słońce przypiecze, a braknie powłoki ozonowej! Mutanty te są praktycznie bezrozumne - jedyną ich myślą jest wypełnienie swego żołądka. I, bynajmniej, nie są wegetarianami...

Wielu przedstawicieli rasy ludzkiej ma tego wszystkiego już serdecznie dość. Niektórzy postanawiają wyruszyć w podróż - najpierw w pojedynkę, mają jednak nadzieję, że inni również podobnie myślą i zechcą się przyłączyć. Może uda się powstrzymać mutantów oraz wynaturzone zwierzęta i przywrócić całej krainie porządek.

Na początku nie masz nic, poza ostrym jak brzytwa nożem, odrobiną radioaktywnego jedzenia oraz... dobrymi chęciami. Wyruszasz w pojedynkę, lecz jak Ci się słusznie zdaje - sam wiele nie zdziałasz. Rozglądając się dookoła, widzisz zburzone budynki, które kiedyś były częścią prężnego miasta. Między nimi poruszają się ludzie - wynędzniali i głodni, pozbawieni dachu nad głową, lecz również wszelkich nadziei. Chyba ich tak nie zostawisz...

Prawdę mówiąc, pod tytułem **Burntime** spodziewałem się raczej platformówki czy rajdu, niż gry przygodowej z domieszką strategii i zręcznościówki. Zaskoczyło mnie również tło fabuły. Przetrwanie zostało już co prawda "poruszone" przez grę ***Robinson's Requiem***, lecz w zupełnie innym wykonaniu. Dodatkowo, ***RR*** okazał się grą przeciętną, żeby nie powiedzieć - słabą.

W przeciwieństwie do gier typu ***Robinson's Requiem***, ***Black Crypt***, czy ***Blade of Destiny***, w **Burntime** nie zastosowano przedstawienia akcji z perspektywy oczu bohatera, lecz nieco "wyrośnięty" widok z lotu ptaka. "Wyrośnięty" z tego powodu, że gdyby ptak rzeczywiście leciał i zerkał na ziemię, nie widziałby postaci w sposób przedstawiony w grze. Wydaje mi się jednak, że takie rozwiązanie zastosowano, aby uatrakcyjnić rozgrywkę. Grafika rewelacyjna może nie jest (zwłaszcza po obejrzeniu sobie np. ***Rise of the Robots***, ***Mortal Kombat II*** czy też ***Aladdin***), lecz spełnia swoje zadanie.

W **Burntime** zastosowano dość prosty interface porozumienia się komputera z graczem. Poruszając myszką (przesuwając wskaźnik) i naciskając lewy przycisk, wskazujesz swojemu bohaterowi (na początku gry możesz wybrać jego sylwetkę oraz imię) miejsce, w które ma się udać. Z założenia programistów postać powinna się tam udać, lecz w praktyce wygląda do znacznie mniej ciekawie. I tu właśnie uwidacznia się ogromna wada gry. Po napotkaniu jakiejś przeszkody (powiedzmy szałasu, czy głazu) postać POWINNA ją ominąć. Wbrew pozorom, często tego nie robi, bądź robi to w sposób, w jaki nie powinna. Wyobraź sobie sytuację, kiedy bohater idzie w kierunku pewnego punktu, który okazuje się być "zagrodzony" kamieniem, który omija w najdłuższy możliwy sposób. Warto również dodać, że wszystko żyjące porusza się powoli i nie gra tu niestety żadnej roli procesor (taka z założenia miała być ta gra).

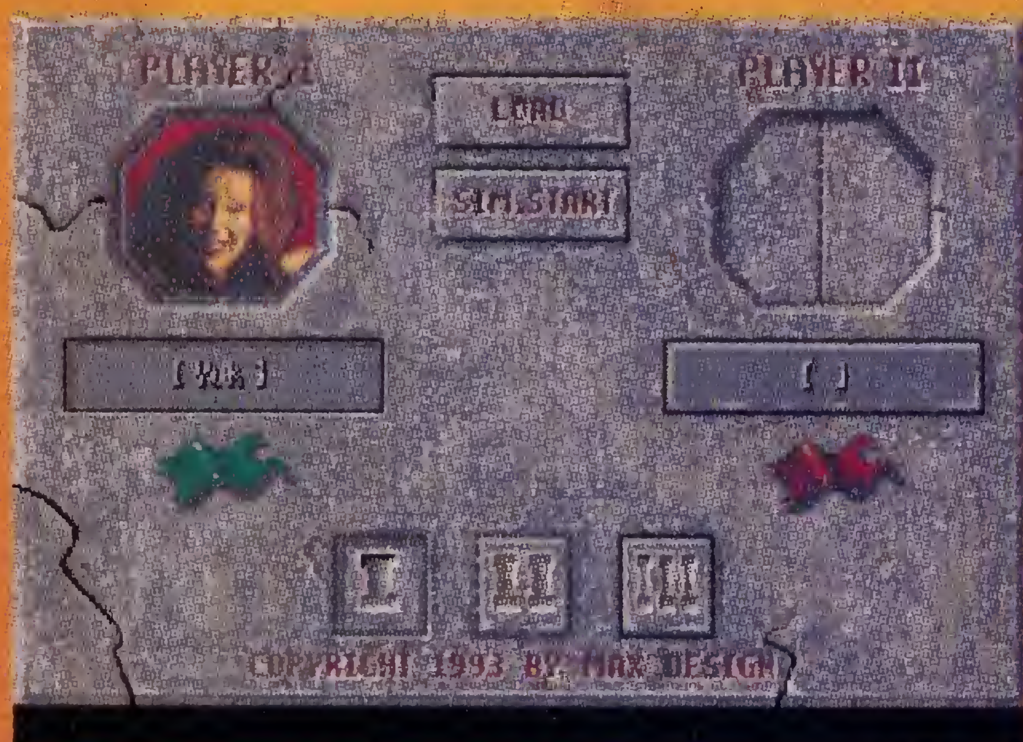




Oczywiście, żadna przygodówka nie składa się tylko i wyłącznie z poruszania bohatera i **Burntime** nie jest tu wyjątkiem potwierdzającym regułę. Przemierzając opustoszałe miasta i inne zakątki, możesz się natknąć na różne przedmioty - jedne bardziej, a drugie mniej ciekawe i użyteczne. Naturalnie, najważniejsze (przynajmniej z punktu widzenia Twojego bohatera, innych postaci, a także mnie jako prawowitego hobbita) jest pożywienie oraz woda.

W jaki sposób można zdobyć to pierwsze, czyli jedzenie? Najłatwiej będzie Ci je znaleźć, penetrując szałasy, budynki i jaskinie. Zwykle jednak w ten sposób nie zdobędzie się więcej, niż kilka robaków (fe!). Na szczęście istnieją jeszcze sposoby nieco bardziej "wymyślne". Przykładowo można pochwycić nóż i zaatakować psa. Oczywiście, biedne zwierzątko nie ma najmniejszych szans i po kilku chwilach padnie martwe na ziemię. Taką sytuację warto wykorzystać i włączyć pozostałość po najlepszym przyjacielu człowieka do swego inwentarza. Być może zbiera Ci się już na wymioty, lecz właśnie psie mięso jest najwykwintniejszą potrawą możliwą do znalezienia w skażonej krainie. Poza nim i robakami możesz jeszcze znaleźć gdzie niegdzie martwe szczury i węże. Prawdę mówiąc, jedno niewiele lepsze od drugiego, ale ostatecznie - lepsze od śmierci głodowej.





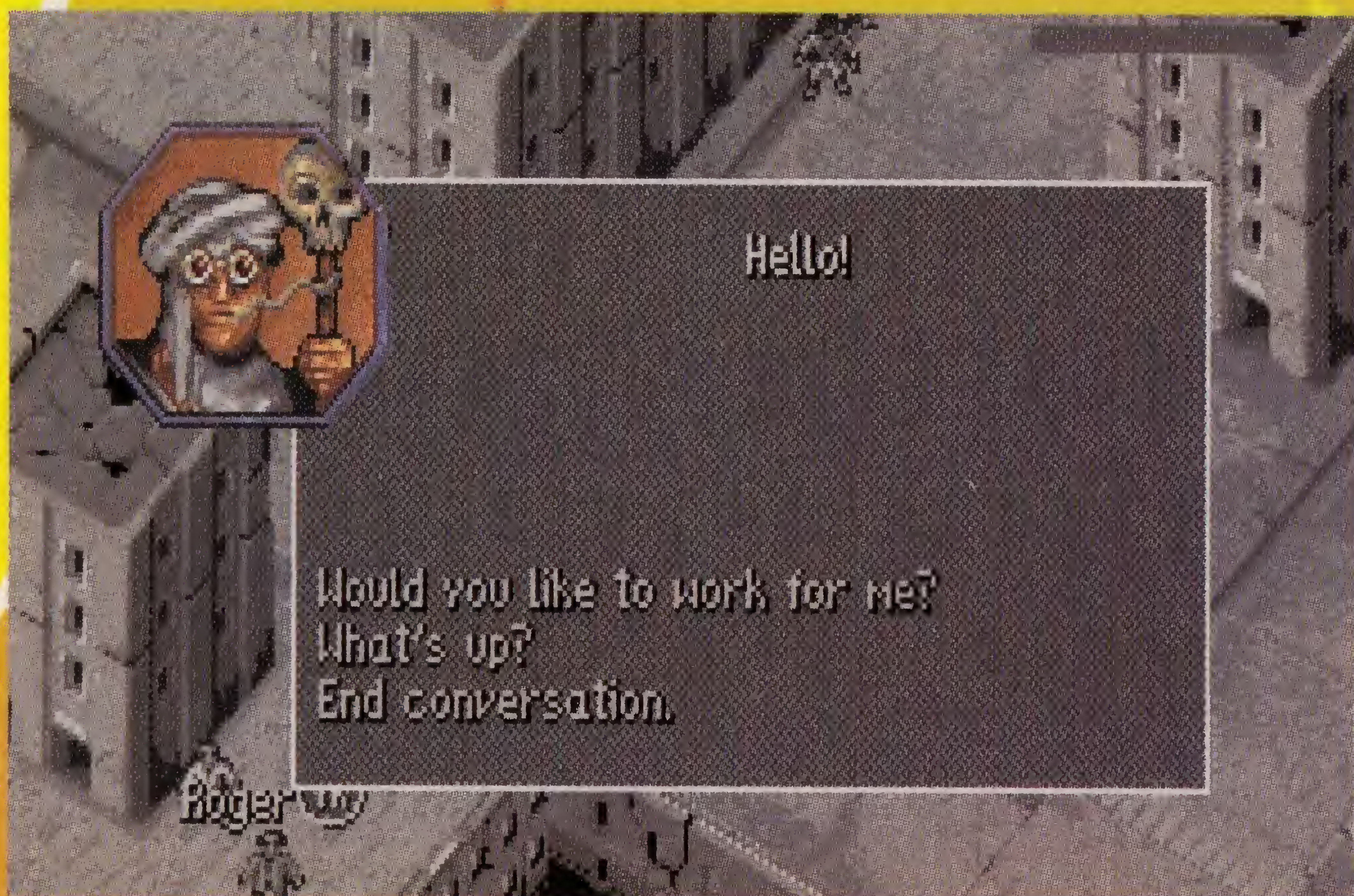
Aby zaspokoić pragnienie, Twój bohater (a Ty wraz z nim) będzie musiał się solidnie napocić. Najpierw trzeba mieć odpowiednie naczynie: butelkę, bukłak na wodę czy też bukłak na wino. O każdy z tych przedmiotów nie jest jednak tak trudno. Gorzej, gdy zechcesz zatroszczyć się o zawartość. Czasami można znaleźć pełne butelki czy bukłaki, zdarza się to jednak bardzo rzadko. Prócz tego niemal w każdym mieście (a może powinienem napisać - pozostałości miasta) istnieje budynek z wodą (nazwany House lub Shack with water). Jeżeli Twój bohater kona z pragnienia, wówczas dobrym pomysłem byłoby spenetrowanie takiej chaty. Możesz też poszukać studni (well) lub głazu z wodą (source). Tu ważna uwaga: często się zdarza, że odkryte źródło wyschło zupełnie i nie ma w nim ani kropli zbawczego płynu. Ilość porcji wody przedstawiona jest jako mały niebieski prostokącik wraz z liczbą (umieszczony w prawym dolnym rogu). Aby napełnić bukłak, niezbędne są trzy takie porcje, zaś butelkę - dwie porcje. I tutaj kolejna wada **Burntime**. Załóżmy, że pozostała jedna porcja. Nie wystarcza ona do zapełnienia bukłaka czy butelki, lecz dlaczego nie można jej wlać (naczynie nie byłoby całkowicie pełne, lecz tylko do pewnego stopnia) lub po prostu wypić?



Będąc w większych miastach, z wodą (lecz również i pożywieniem) jest znacznie lepiej, a to ze względu na specjalne placówki: bary oraz restauracje. Pieniądze zostały już dawno wycofane i jedynym "środkiem płatniczym" jest pożywienie oraz przedmioty. Będąc w barze, możesz zaproponować barmanowi jakiś przedmiot - powie Ci on wówczas, ile picia otrzymasz w zamian (a może raczej - na ile dni). Jeżeli dojdziesz do wniosku, że taka "transakcja" Ci się opłaca, wybierasz DRINK (lub EAT, gdy jesteś w restauracji), tracisz przedmiot, lecz zyskujesz wodę (lub jedzenie). Zwykle







można gości w restauracjach i barach robić "w balona", kasując drogocenne pożywienie oraz wodę za niepotrzebne kawałki drewna czy żelaza. No cóż, barmani nigdy nie mieli głowy do biznesu.

Kończąc temat picia i jedzenia, chciałbym jeszcze napomknąć słówko o innych przedmiotach, które można znaleźć. Niezwykle przydatna jest (dlaczego - za chwilę, choć pewnie już się domyślasz) jakaś broń: nóż, topór czy "chociażby" pistolet maszynowy (postać zacznie używać danej broni dopiero, gdy w okienku inwentarza naciśnie się na niej prawy przycisk myszki). Znaleźć można również druty, jak już wcześniej wspomniałem, kawałki drewna i żelaza. Co można z tymi przedmiotami zrobić? Samemu - najwyżej wyrzucić, lecz jeżeli w Twoim zespole będzie mechanik, wówczas bardzo wiele (przykładowo - pułapki na szczury czy węże).

Mówiłem już o poruszaniu się, jedzeniu i piciu oraz o inwentarzu. Warto teraz wspomnieć o "stosunkach międzyludzkich". Nie jesteś jedyny w swojej walce o przetrwanie. Część reprezentantów Twojej rasy (czytaj: ludzi) może zachowywać się w stosunku do Ciebie oziębłe, a to ze względu na wykreowaną niezbyt sprzyjającymi warunkami osobowość. Inni natomiast mogą odnosić się po przyjacielsku, a nawet chcieć przyłączyć się do Ciebie. Niestety, większość z nich nie będzie chciała ryzykować swoim życiem za darmo, toteż będziesz zmuszony rozdawać upominki w postaci psiego mięsa, szczurów czy węży (możesz być pewien - o robaki nikt nie poprosi). Zwykle chętni do przyłączenia będą laikami dopiero zdobywającymi doświadczenie życiowe. Nie dziw się specjalnie, jeżeli żaden doktor bądź mechanik z początku nie będzie chciał przystać do Twojej ekipy. Nastąpi to dopiero wtedy, gdy staniesz się prawdziwym profesjonalistą.

Aby porozmawiać z kimkolwiek na ekranie głównym (tj. przedstawiającym widok miasta, w którym przebywasz, z lotu ptaka), powinieneś wybrać opcję TALK. Obok Twojego wizerunku pojawią się usta (jeżeli już wcześniej takowe były, to w porządku). Teraz po prostu najedź myszką na osobę, z którą chcesz pogadać i naciśnij lewy przycisk. Możesz zapytać się, czy osoba ta nie zechciałaby pracować dla Ciebie. Możesz również po prostu zasięgać informacji (czasami ciekawych i możliwych do wykorzystania). Z góry uprzedzam, że rozmowa z mutantami bądź psami do skutku nie dojdzie (a przynajmniej - nic na niej nie zyskasz, może poza własną mogiłą lub, w najlepszym przypadku, kilkoma siniakami).

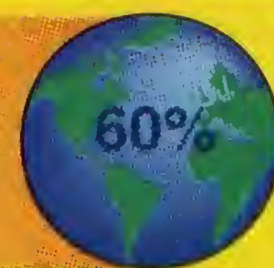
Oczywiście, poza rozmową Twój bohater (lub podwładna mu postać - np. najemnik) może walczyć. Jeżeli nie określiłeś broni w okienku inwentarza, uderzenie będzie wykonane gołymi pięściami (najmniej skuteczna forma ataku). Do walki zmuszony jesteś w celu przeżycia (chcesz psiego mięsa - musisz zabić psa), lecz również z czystej obywatelskiej powinności (KILL DA MUTANT). Odbywa się ona następująco - kierujesz się na postać (lub zwierzę), którą chcesz zaatakować i gdy jesteś w jej pobliżu, naciskasz na niej lewy przycisk myszy, co wywołuje atak; po chwili znowu lewy przycisk - kolejny atak. I tak do skutku, aż któraś ze stron nie wytrzyma. Podczas walki przeciwnik nie próżnuje i również atakuje, nadwątlając Twą żywotność. Na szczęście będziesz mógł ją przywrócić u medyka w jakimś większym mieście (oczywiście, za wysoką opłatą). Moim zdaniem, można było ten element gry rozwiązać zdecydowanie lepiej.

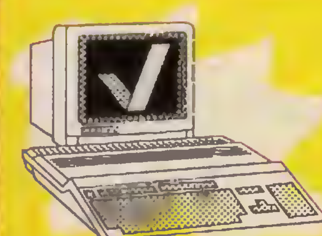
Akcja **Burntime** nie rozgrywa się tylko w jednym, konkretnym mieście - bohater i jego ludzie zmuszeni są do wielodniowych podróży w poszukiwaniu nowych sił, ludzi, przedmiotów, pożywienia i wody. Wybrać się można tylko do tych miast, do których poprowadzona jest czerwona kreska od miasta, w którym aktualnie przebywa Twój bohater. I tak nareszcie doszedłem do NAJWIĘKSZEJ WADY TEJ GRY. W żadnym przypadku nie zostaje określona długość podróży, na którą trzeba się przecież przygotować (zaopatrując bohaterów w wodę i pożywienie). To jednak nie wszystko. Przyjmijmy, że zabrakło Twojemu bohaterowi wody na jeden dzień. Pojawia się w tym momencie rysunek z jakimś tam szkieletem i napisem "XXX odłączył się od nas" (w stosownym języku; XXX to Twoje imię). Koniec, kropka. Żadnych ostrzeżeń, żadnych wyjaśnień. Game over, man! Game over!

No cóż, czas podsumować wszystkie zebrane tu wiadomości. **Burntime** jest grą o ciekawej i dość znacznie rozwiniętej fabule, jednak wykonanie jej samej pozostawia wiele do życzenia. Nie będę przyczepiał się do grafiki (już o niej wspomniałem). Co do dźwięku mam bardzo duże zastrzeżenia. Ot, parę efektów i tyle. Na pewno zasługujemy na nieco więcej! Najgorzej jednak jest z grywalnością - pewne rozwiązania (zwłaszcza problemy z "potykaniem się postaci o przeszkody" i podróżowaniem) są nie do zniesienia i stanowią swoisty koszmar dla grającego. W takim stanie odradzam kupowanie **Burntime**, lecz mam nadzieję, że doczeka się on wersji poprawionej, bez wyżej wymienionych błędów i niedopatrzeń. Poza "zrobieniem", grę trzeba jeszcze przetestować, moi mili programiści!

Frodo Baggins

PRZYGODOWA





1 MB RAM
też AGA

Lp.	Tytuł	Producent	Opis	Nośnik	Wymagania	Cena
IBM PC, IBM PC, IBM PC, IBM PC, IBM PC						
1.	1869	Flair		3.5"		345.000,- / 34.50,-
2.	Addiction	Wicked Software		3.5"		345.000,- / 34.50,-
3.	Another World	Delphine Software		3.5"	EGA, VGA	350.000,- / 35,-
4.	Ardeny	IPS CG		3.5"	Hercules, EGA, VGA	395.000,- / 39.50,-
5.	Arnie II	LK Avalon		3.5"		200.000,- / 20,-
6.	Battle Isle 2	Blue Byte	9/94	CD		1,75 mln / 175,-
7.	Big 100 (100 gier)	Wicked Software		3.5"		490.000,- / 49,-
8.	Blade of Destiny	US Gold	11-12/94	3.5"	AT, 1 MB RAM, VGA	610.000,- / 61,-
9.	Budokan	Electronic Arts		3.5"	EGA, VGA	285.000,- / 28.50,-
10.	Buzz Aldrin's Race into Space	Electronic Arts		3.5"	AT, 570 kB, 16 MB HDD, VGA	810.000,- / 81,-
11.	Birds of Prey	Electronic Arts		3.5"	EGA, VGA	285.000,- / 28.50,-
12.	Carnage	L.K. Avalon	7-8/94	3.5"	AT, 1 MB RAM, VGA, EGA	125.000,- / 12.50,-
13.	C.H.A.O.S. Continuum			CD		760.000,- / 76,-
14.	Central Intelilgence			CD		1.09 mln / 109,-
15.	Christmas Lemmings 94/3	Psygnosis		3.5"	AT, 640 kB	845.000,- / 84.50,-
16.	Christmas Lemmings 94/3	Psygnosis		CD	AT, 640 kB	845.000,- / 84.50,-
17.	Civilization (polska wersja tekstu)	MicroProse	1/94	3.5"	386-16, 2 MB RAM, 12 HDD, MCGA	860.000,- / 86,-
18.	Classic Collection (4 gry)	Artworx		3.5"		525.000,- / 52.50,-
19.	Colonel's Bequest	Sierra		3.5"	VGA	350.000,- / 35,-
20.	Colossus (4 gry)	CDS		3.5"		430.000,- / 43,-
21.	Covergirl Strip Poker	Storm		3.5"		415.000,- / 41.50,-
22.	Critical Path			CD		910.000,- / 91,-
23.	Cruise for a Corpse	Delphine Software		3.5"	VGA	350.000,- / 35,-
24.	Cuccoo Zoo (polska wersja tekstu)	Electronic Arts		3.5"	386-16, MB RAM, VGA, 14 HDD	680.000,- / 68,-
25.	Dangerous Streets	Flair		3.5"		285.000,- / 28.50,-
26.	Demon Blue	Flair		3.5"		175.000,- / 17.50,-
27.	Dracula	Psygnosis		3.5"	AT 20 MHz, 1MB RAM, VGA, Mysz	470.000,- / 47,-
28.	Dune	Virgin	5-6/93	3.5"	EGA, VGA	285.000,- / 28.50,-
29.	Dune	Virgin		CD		790.000,- / 79,-
30.	Ecstatica	Psygnosis		CD	486DX-33, 4 MB RAM, 20 MB HDD	800.000,- / 80,-
31.	Euro Soccer	Flair		3.5"		285.000,- / 28.50,-
32.	F-14 Fleet Defender	MicroProse		3.5"	386, 4 MB RAM, VGA, 12 HDD	1.04 mln / 104,-
33.	F-15 Strike Eagle III	MicroProse	7-8/93	3.5"	386, 2MB RAM, VGA, 10HDD	790.000,- / 79,-
34.	F-16 Combat Pilot	Digital Integration		3.5"		175.000,- / 17.50,-
35.	F-117A	MicroProse		3.5"	286, VGA	680.000,- / 68,-
36.	Fields of Glory	MicroProse		3.5"	386-16, 2MB RAM, MCGA, 12 HDD	860.000,- / 86,-
37.	FIFA International Soccer	Electronic Arts		3.5"	386-25, 4MB RAM, VGA	610.000,- / 61,-
38.	FIFA International Soccer	Electronic Arts		CD	386-25, 8 MB RAM, VGA	740.000,- / 74,-
39.	Flashback	Delphine Software		3.5"	VGA	350.000,- / 35,-
40.	Frontier - Elite II	Gametek	11-12/93	3.5"	386, 2 MB RAM, VGA	720.000,- / 72,-
41.	Frontier - Elite II	Gametek	11-12/93	CD	386, 2 MB RAM, VGA	870.000,- / 87,-
42.	Fury of the Furries	Mindscape	3/94	3.5"		530.000,- / 53,-
43.	Future Wars	Delphine Software		3.5"	EGA , VGA	345.000 / 34.50,-
44.	Gabriel Knight	Sierra	5/94	CD		820.000,- / 82,-
45.	Gear Works	Hollyware Entertainment	6/94	3.5"		285.000,- / 28.50,-
46.	Genesia	Mindscape	2/94	3.5"		525.000,- / 52.50,-
47.	Gunship 2000	MicroProse	5/94	CD	AT, 1 MB RAM, VGA/MCGA	1.1mln / 110,-
48.	Hand of Fate (polska wersja tekstu)	Virgin		3.5"	386SX-25, 2 MB RAM, 20 HDD	800.000,- / 80,-
49.	Harpoon	Electronic Arts		3.5"	EGA, VGA	285.000,- / 28.50,-
50.	Harpoon II	Electronic Arts	12/94	3.5"	386SX, 4 MB RAM, VGA	800.000,- / 80,-
51.	Hired Guns	Psygnosis	11-12/93	3.5"	386, 1MB EMS, VGA, 5 MB HDD	700.000,- / 70,-
52.	Hoyle Book of Games vol.2	Sierra		3.5"	EGA, VGA	285.000,- / 28.50,-
53.	Hoyle Book of Games vol.3	Sierra		3.5"	EGA, VGA	285.000,- / 28.50,-
54.	Humans 2	Gametek		3.5"	AT, 1 MB RAM, VGA	660.000,- / 66,-
55.	Indiana Jones & The Fate of Atlantis			CD		850.000,- / 85,-
56.	Innocent	Psygnosis		3.5"	AT, 1 MB RAM, VGA, 16 MB HDD	900.000,- / 90,-
57.	International Athletics	L.K. Avalon		3.5"	AT, 1 MB RAM, VGA, EGA	125.000,- / 12.50,-
58.	International Soccer	L.K. Avalon		3.5"		180.000,- / 18,-
59.	International Tennis	L.K. Avalon		3.5"	AT, 1 MB RAM, VGA, EGA	125.000,- / 12.50,-
60.	Iron Helix	Spectrum Holobyte		CD		910.000,- / 91,-
61.	Jutland			CD		910.000,- / 91,-
62.	Kasparov's Gambit	Electronic Arts		3.5"	386SX-16, 4MB, VGA, 11 MB HDD	680.000,- / 68,-
63.	King's Quest VI	Sierra	6/94	CD		730.000,- / 73,-
64.	Labyrith of Time	Electronic Arts		CD	386SX-16, 4 MB RAM, VGA	1.6 mln / 160,-
65.	Lands of Lore	Virgin		3.5"	386, 2 MB RAM, VGA, 21 MB HDD	855.000,- / 85.50,-
66.	Larry I	Sierra		3.5"	VGA	350.000,- / 35,-
67.	Lawnomover Man	The Sales Curve Ltd.		CD		730.000,- / 73,-
68.	Legend of Kyrandia			CD		850.000,- / 85,-
69.	Legends of Valour	US Gold		3.5"	EGA , VGA	345.000,- / 34.50,-
70.	Leisure Suit Larry VI	Sierra		3.5"	386, 4MB RAM, VGA, 15 HDD	740.000,- / 74,-
71.	Litil Divil	Gremlin	2/94	3.5"	386, 3 MB EMS, 30 MB HDD	780.000,- / 78,-
72.	Litil Divil	Gremlin	2/94	CD	386, 3 MB EMS, 30 MB HDD	780.000,- / 78,-
73.	Magic Carpet	Bullfrog	2/95	CD	386-25, 4 MB RAM, VGA	1.1 mln / 110,-
74.	MegaRace			CD		730.000,- / 73,-
75.	Microcosm	Psygnosis	5/94	CD		760.000,- / 76,-
76.	Myst			CD		1.79 mln / 179,-
77.	New World of Lemmings	Psygnosis		3.5"	386, 4 MB RAM, 10 MB HDD, SVGA	870.000,- / 87,-
78.	New World of Lemmings	Psygnosis		CD	386, 4 MB RAM, 10 MB HDD, SVGA	870.000,- / 87,-
79.	Noctropolis	Electronic Arts		CD	386-25, 4 MB RAM, VGA	800.000,- / 80,-
80.	Nomad	Gametek		3.5"	386, 4 MB RAM, VGA, 15 MB HDD	770.000,- / 77,-
81.	Operation Stealth	Delphine Software		3.5"	VGA	350.000,- / 35,-
82.	Oscar	Flair		3.5"		310.000,- / 31,-
83.	Quarantime	Gametek		3.5"	386, 8 MB RAM, VGA	800.000,- / 80,-
84.	Quarantime	Gametek		CD	386, 8 MB RAM, VGA	800.000,- / 80,-
85.	Quest of Glory I	Sierra		3.5"	VGA	410.000,- / 41,-
86.	Pacific Strike	Electronic Arts		3.5"	386, 4 MB RAM, VGA	920.000,- / 92,-
87.	Patriot	Electronic Arts		3.5"	386SX, 4 MB RAM	550.000,- / 55,-
88.	Pirates!	MicroProse		3.5"	EGA, VGA	285.000,- / 28.50,-
89.	Police Quest I	Sierra		3.5"	VGA	410.000,- / 41,-
90.	Powermonger	Electronic Arts		3.5"	EGA, VGA	285.000,- / 28.50,-
91.	Privateer	Origin	11-12/93	3.5"	386-25, 4MB RAM, 20 HDD	740.000,- / 74,-
92.	Privateer	Origin	11-12/93	CD	386-25, 4 MB RAM	740.000,- / 74,-
93.	Rampart	Electronic Arts	6/94	3.5"	EGA, VGA	285.000,- / 28.50,-
94.	Rebel Assault			CD		1.65 mln / 165,-
95.	Return of the Phantom	MicroProse		3.5"	286, 2 MB RAM, VGA/MCGA, 8 HDD	800.000,- / 80,-
96.	Return to Zork			CD		550.000,- / 55,-
97.	Risky Woods	Electronics Arts		3.5"	EGA, VGA	285.000,- / 28.50,-
98.	Santa Xmas Caper	L.K. Avalon		3.5"		255.000,- / 25.50,-
99.	Saper	L.K. Avalon	2/94	3.5"	AT, 1 MB RAM, VGA, EGA	130.000,- / 13,-
100.	Seal Team	Electronic Arts		3.5"	VGA	500.000,- / 50,-
101.	Seawolf	Electronic Arts		3.5"	386-25, 4 MB RAM, VGA, 19 HDD	740.000,- / 74,-
102.	Seawolf	Electronic Arts		CD	386-25, 4MB RAM, VGA, 19 HDD	740.000,- / 74,-
103.	Shadowcaster	Origin	1/94	3.5"	386SX, 4 MB RAM, VGA, 16 HDD	800.000,- / 80,-
104.	Shadowlands	Domark		3.5"	EGA, VGA	285.000,- / 28.50,-
105.	SimCity 2000	Maxis	4/94	CD		1.22 mln / 122,-
106.	Sink or Swim	L.K. Avalon	7-8/94	3.5"	AT, 1 MB RAM, VGA, EGA	180.000,- / 18,-
107.	Smuś	L.K. Avalon	5/94	3.5"	AT, 1 MB RAM, VGA, EGA	180.000,- / 18,-
108.	Soltys	L.K. Avalon		3.5"		255.000,- / 25.50,-
109.	Space Hulk	Electronic Arts	5/94	3.5"	VGA	650.000,- / 65,-
110.	Space Hulk	Electronic Arts		CD	386, 4 MB RAM, VGA/MCGA	650.000,- / 65,-
111.	Space Quest I	Sierra		3.5"	VGA	410.000,- / 41,-
112.	Spy Master	LK Avalon		3.5"		200.000,- / 20,-
113.	Star Crusade	Gametek		3.5"	386, 2 MB RAM, 20 MB HDD, VGA	810.000,- / 81,-
114.	Star Crusade	Gametek		CD	386, 2 MB RAM, 20 MB HDD, VGA	810.000,- / 81,-
115.	Street Fighter II	US Gold		3.5"	VGA	345.000,- / 34.50,-
116.	Stunt Driver	Digital Integration		3.5"		200.000,- / 20,-
117.	Subwar 2050 (polska wersja tekstu)	MicroProse		3.5"	386, 1 MB RAM, VGA	800.000,- / 80,-
118.	Surf Ninjas	Flair		3.5"		285.000,- / 28.50,-
119.	Syndicate/wersja polska tekstu	Bullfrog	9-10/93	3.5"	386, 4 MB RAM, 12 HDD, VGA	700.000,- / 70,-
120.	Syndicate +	Bullfrog		CD	386, 4 MB RAM, VGA	700.000,- / 70,-
121.	System Shock (polska wersja tekstu)	Origin		3.5"	486/33, 4 MB RAM, 30 HDD	1.04 mln / 104,-
122.	System Shock	Origin		CD	486DX-33, 4 MB RAM, VGA	1.04 mln / 104,-
123.	Task Force 1942	MicroProse	5/94	3.5"	386, 2MB, VGA/MCGA	800.000,- / 80,-
124.	Tesserae	Gametek		3.5"	386, 640kB RAM, VGA	640.000,- / 64,-
125.	Thaurus	Atares	7-8/94	3.5"	AT, 640 kB RAM	90.000,- / 9,-
126.	The Greatest (Dune, Lure of the Tempres, Shuttle)	Beau Jolly		CD	AT, 640 kB RAM, VGA	1.2 mln / 120,-
127.	The Journeyman Project	Gametek		CD	386DX-33, 8 MB RAM, SVGA, WIN 3.1	1.14 mln / 114,-
128.	Trolls	Flair		3.5"		260.000,- / 26,-
129.	Theme Park	Electronic Arts	12/94	CD	386DX, 4 MB RAM, VGA-VESA	800.000,- / 80,-
130.	Theme Park	Electronic Arts	12/94	3.5"	386, 4 MB RAM, VGA-VESA, 18 HDD	800.000,- / 80,-
131.	Tornado	Digital Itegration	4/94	3.5"		580.000,- / 58,-


Świat GIER KOMPUTEROWYCH


Magic
Carpet

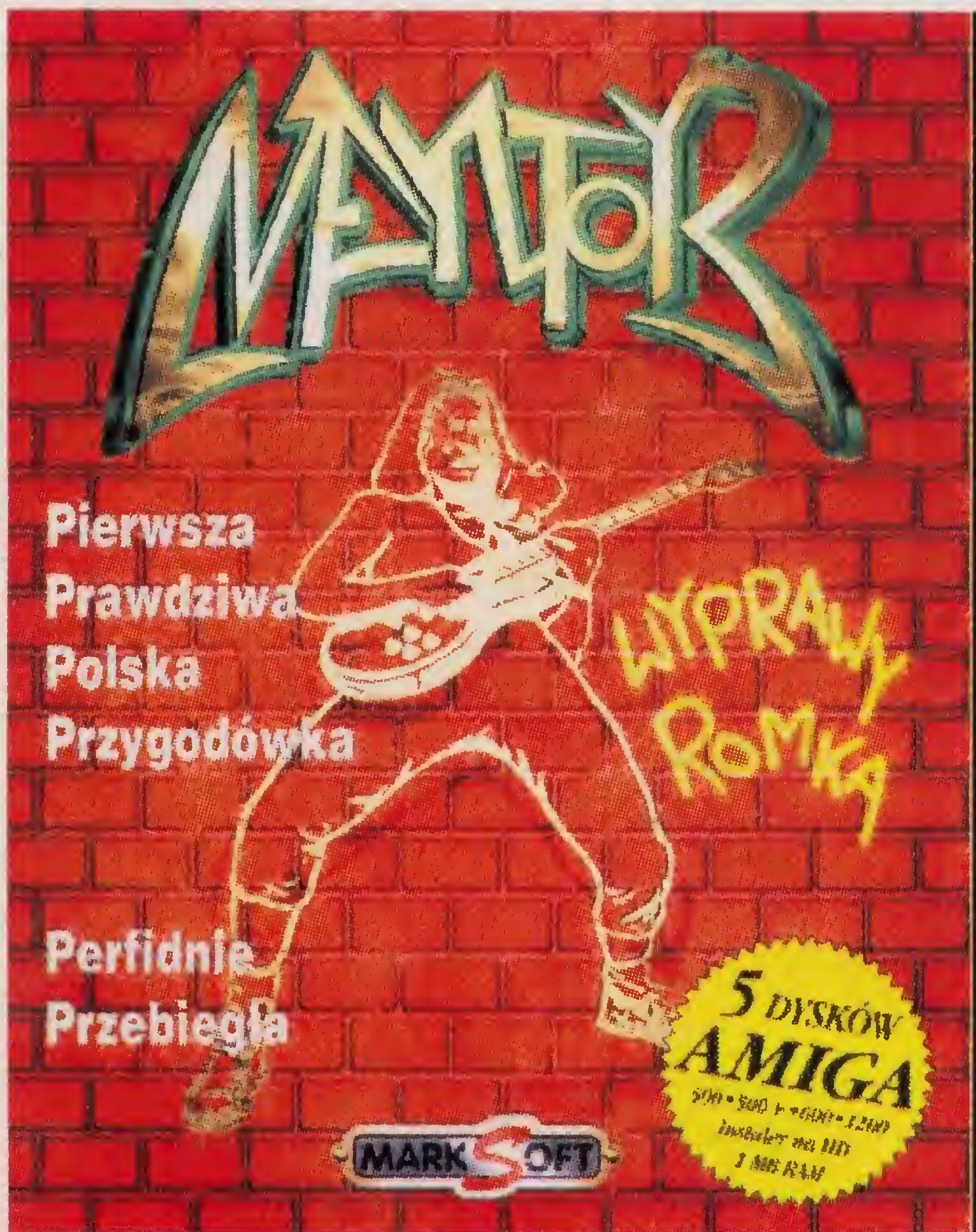
132.	Tornado	Digital Itegration	4/94	CD		610.000,- / 61,-
133.	UFO; Enemy Unknown	MicroProse	9/94	3.5"	386-20, 2 MB RAM, VGA, 10 HDD	860.000,- / 86,-
134.	UFO; Enemy Unknown	MicroProse		3.5"	386-20, 4 MB RAM, VGA	1.04 mln / 104,-
135.	Ultima Underworld II	Origin	10/94	3.5"	386 SX, 2MB, 14 HDD, VGA	740.000,- / 74,-
136.	Utopia	Gremlin	9-10/93	3.5"	386, 1.5 MB HDD, EGA, mysz	355.000,- / 345.50,-
137.	V for Victory III	Electronic Arts		3.5"	SVGA (VESA)	500.000,- / 50,-
138.	Valhalla	Optyk		3.5"		465.000,- / 46.50,-
139.	Wing Commander	Electronic Arts		3.5"	EGA, VGA	285.000,- / 28.50,-
140.	Wing Commander Armada	Origin		3.5"	386, 4 MB RAM, VGA	800.000,- / 80,-
141.	Wing Commander Armada	Origin		CD	386, 3 MB RAM, VGA	800.000,- / 80,-
142.	Winter Supersports	Flair		3.5"		235.000,- / 23.50,-
143.	Xenobots	Electronic Arts	11-12/93	3.5"	AT, 1 MB, VGA	430.000,- / 43,-
144.	Zawisza Marny	L.K. Avalon		3.5"		255.000,- / 25.50,-
145.	Zool	Gremlin		3.5"	386, VGA, DOS 5.0	430.000,- / 43,-
146.	Zool	Gremlin		CD	386, VGA, DOS 5.0	520.000,- / 52,-
147.	Zool 2	Gremlin		3.5"	386, 1.5 MB HDD, VGA	530.000,- / 53,-
148.	Zool 2	Gremlin		CD	386, 1.5 MB HDD, VGA	600.000,- / 60,-
149.	688 Attack Sub	Electronic Arts	2/93	3.5"	VGA	285.000,- / 28.50,-
	AMIGA, CD 32, AMIGA, CD32, AMIGA, CD 32					
150.	1869	Flair		3.5"	1 MB RAM	345.000,- / 34.50,-
151.	Agent Czesio	L.K. Avalon		3.5"	1 MB RAM	150.000,- / 15,-
152.	Alien Target	L.K. Avalon		3.5"	1 MB RAM	180.000,- / 18,-
153.	Another World	Delphine Software		3.5"	1 MB RAM	350.000,- / 35,-
154.	Apidya	Team 17		3.5"	1 MB RAM	285.000,- / 28.50,-
155.	Armie	L.K. Avalon		3.5"	1 MB RAM	110.000,- / 11,-
156.	Arnie II	L.K. Avalon		3.5"	1 MB RAM	180.000,- / 18,-
157.	Assassin	Team 17	11/94	.3.5"	1 MB RAM	285.000,- / 28.50,-
158.	Big 100 (100 gier)	Wicked Software		3.5"	1 MB RAM	490.000,- / 49,-
159.	Birds of Prey	Electronic Arts		3.5"	1 MB RAM	285.000,- / 28.50,-
160.	Black Crypt	Electronic Arts		3.5"	1 MB RAM	285.000,- / 28.50,-
161.	Body Blows + Superfrog + Overdrive (3 gry)	Team 17		3.5"	1 MB RAM	650.000,- / 65,-
162.	Brides of Dracula	Gonzo Games	5-6/93	3.5"	1 MB RAM	285.000,- / 28.50,-
163.	Budokan	Electronic Arts		3.5"	1 MB RAM	285.000,- / 28.50,-
164.	Carnage	L.K. Avalon		3.5"	1 MB RAM	110.000,- / 11,-
165.	Colonel's Bequest	Sierra		3.5"	1 MB RAM	350.000,- / 35,-
166.	Cruise for a Corpse	Delphine Software		3.5"	1 MB RAM	350.000,- / 35,-
167.	Cyber Kick	L.K. Avalon		3.5"	1 MB RAM	150.000,- / 15,-
168.	Dangerous Streets	Flair		3.5"	1 MB RAM	285.000,- / 28.50,-
169.	Dangerous Streets (CD 32)	Flair	11/94	CD	CD 32	515.000,- / 51.50,-
170.	Demon Blue	Flair		3.5"	1 MB RAM	175.000,- / 17.50,-
171.	Discer	L.K. Avalon		3.5"	1 MB RAM	150.000,- / 15,-
172.	Dracula	Psygnosis		3.5"	1 MB RAM	500.000,- / 50,-
173.	Dune	Virgin		3.5"	1 MB RAM	285.000,- / 28.50,-
174.	Euro Soccer	Flair		3.5"	1 MB RAM	285.000,- / 28.50,-
175.	Explorer	L.K. Avalon	5-6/93	3.5"	1 MB RAM	110.000,- / 11,-
178.	F-16 Combat Pilot	Digital Integration		3.5"	1 MB RAM	175.000,- / 17.50,-
176.	F-117A	MicroProse		3.5"	1 MB RAM	680.000,- / 68,-
177.	Field of Glory	MicroProse		3.5"	1 MBRAM	800.000,- / 80,-
178.	Field of Glory	MicroProse		3.5"	A-1200	800.000,- / 80,-
179.	Fist Fighter	L.K. Avalon		3.5"	1 MB RAM	110.000,- / 11,-
180.	Flashback	Delphine Software		3.5"	1 MB RAM	350.000,- / 35,-
181.	Frankenstein	L.K. Avalon	11/94	3.5"	1 MB RAM	110.000,- / 11,-
182.	Frontier - Elite II	Gametek		3.5"	1 MB RAM	740.000,- / 74,-
183.	Fury of the Furies	Mindscape		3.5"	1 MB RAM	530.000,- / 53,-
184.	Future Wars	Delphin Software		3.5"	1 MB RAM	345.000,- / 34.50,-
185.	Gear Works	Hollyware Enertaiinment	3/94	3.5"	1 MB RAM	285.000,- / 28.50,-
186.	Genesia	Mindscape		3.5"	1 MB RAM	525.000,- / 52.50,-
187.	Harpoon	Electronic Arts	6/94	3.5"	1 MB RAM	285.000,- / 28.50,-
188.	Hired Guns	Psygnosis	2/94	3..5"	1 MB RAM	850.000,- / 85,-
189.	Humans 2	Gametek		3.5"	1 MB RAM	610.000,- / 61,-
190.	Innocent	Psygnosis	11-12/93	3.5"	1 MB RAM	700.000,- / 70,-
191.	International Tennis	L.K. Avalon		3.5"	1 MB RAM	110.000,- / 11,-
192.	International Soccer	L.K. Avalon	2/93	3.5"	1 MB RAM	150.000,- / 15,-
193.	Larry 1	Sierra		3.5"	1 MB RAM	350.000,- / 35,-
194.	Legends of Valour	US Gold		3.5"	1 MB RAM	345.000,- / 34.50,-
195.	Mentor	MarkSoft		3.5"	1 MB RAM	355.000,- / 35.50,-
196.	Olympiad Collection	Flair		3.5"	1 MB RAM	185.000,- / 18.50,-
197.	Okręty	L.K. Avalon		3.5"	1MB RAM	110.000,- / 11,-
198.	Oscar (AGA)	Flair		3.5"	A-1200	285.000,- / 28.50,-
199.	Oscar	Flair		3.5"	1 MB RAM	260.000,- / 26,-
200.	Patrol Cobry	Atares		3.5"	1 MB RAM	130.000,- / 13,-
201.	Pirates!	MicroProse		3.5"	1 MB RAM	285.000,- / 28.50,-
202.	Powermonger	Electronic Arts	11/94	3.5"	1 MB RAM	285.000,- / 28.50,-
203.	Risky Woods	Electronic Arts		3.5"	1 MB RAM	285.000,- / 28.50,-
20.4	Road Rash	Electronic Arts		3.5"	1 MB RAM	285.000,- / 28.50,-
205.	Santa Xmas Caper	L.K. Avalon		3.5"	1 MB RAM	180.000,- / 18,-
206.	Saper	L.K. Avalon		3.5"	1 MB RAM	80.000,- / 8,-
207.	Shadowlands	Domark		3.5"	1 MB RAM	285.000,- / 28.50,-
208.	Sink or Swim	L.K. Avalon	2/94	3.5"	1 MB RAM	150.000,- / 15,-
209.	Skarbnik	Atares		3.5"	1 MB RAM	140.000,- / 14,-
210.	Skidmarks	Acid Software	7-8/94	3.5"	1 MB RAM	405.000,- / 40.50,-
211.	Skoczny Jacuś	Atares	7-8/94	3.5"	1 MB RAM	90.000,- / 9,-
212.	Smuś	L.K. Avalon		3.5"	1 MB RAM	150.000,- / 15,-
213.	Space Hulk	Electronic Arts	7-8/94	3.5"	1 MB RAM	520.000,- / 52,-
214.	Space Quest I	Sierra	5/94	3.5"	1 MB RAM, 2 FDD	410.000,- / 41,-
215.	Street Fighter II	US Gold	5/94	3.5"	1 MB RAM	345.000,- / 34.50,-
216.	Sumer Olympix (CD 32)	Flair		CD	CD 32	515.000,- / 51.50,-
217.	Surf Ninjas(CD 32)	Flair		CD	CD 32	515.000,- / 51.50,-
218.	Surf Ninjas (AGA)	Flair		3.5"	A-1200	285.000,- / 28.50,-
219.	Syndicate	Bulfrog		3.5"	1 MB RAM	590.000,- / 59,-
220.	Tag Team Wrestling	L.K. Avalon		3.5"	1 MB RAM	110.000,- / 11,-
221.	Thaurus	Atares	9-10/93	3.5"	1 MB RAM	90.000,- / 9,-
222.	Theme Park	Bulfrog		3.5"	1 MB RAM	800.000,- / 80,-
223.	Theme Park	Bulfrog	7-8/94	3.5"	A-1200	800.000,- / 80,-
224.	Tornado	Digital Itegration	12/94	3.5"	A-1200	580.000,- / 58,-
225.	Tornado	Digital Itegration	12/94	3.5"	1 MB RAM	550.000,- / 55,-
226.	Trolls (CD 32)	Flair	4/94	CD	CD 32	515.000,- / 51.50,-
227.	Trolls (AGA)	Flair	4/94	3.5"	A-1200	260.000,- / 26,-
228.	Trolls	Flair		3.5"	1 MB RAM	235.000,- / 23.50,-
229.	UFO; Enemy Unknow	MicroProse		3.5"	A-1200	900.000,- / 90,-
230.	Uridium II	Mindscape		3.5"	1 MB RAM	395.000,- / 39.50,-
231.	Utopia	Gremlin	9/94	3.5"	1 MB RAM	360.000,- / 36,-
232.	Whales Voyage (CD 32)	Flair		CD	CD 32	515.000,- / 51.50,-
233.	Wild West	L.K. Avalon		3.5"	1 MB RAM	110.000,- / 11,-
234.	Wing Commander	Electronic Arts		3.5"	1 MB RAM	285.000,- / 28.50,-
235.	Winter Supersports	Flair		3.5"	1 MB RAM	235.000,- / 23.50,-
236.	Wiraż	Atares		3.5"	1 MB RAM	100.000,- / 10,-
237.	VaBank	L.K. Avalon		3.5"	1 MB RAM	110.000,- / 11,-
238.	Vicky	L.K. Avalon	11/94	3.5"	1 MB RAM	110.000,- / 11,-
239.	Zool	Gremlin		3.5"	1 MB RAM	430.000,- / 43,-
240.	Zool 2	Gremlin		3.5"	A-1200	530.000,- / 53,-
241.	688 Attack Sub	Electronic Arts		3.5"	1 MB RAM	285.000,- / 28.50,-
	PROGRAMY UŻYTKOWE					
242.	Afryka - edukacja	Atares	2/93	3.5"	1 MB RAM	100.000,- / 10,-
243.	English Master - edukacja	Atares		3.5"	1 MB RAM	120.000,- / 12,-
244.	Europa 2.1 - edukacja	Atares	AMIGA	3.5"	1 MB RAM	90.000,- / 9,-
245.	Matematyka kl. III - IV - edukacja	Marex	AMIGA	3.5"	VGA	185.000,- / 18.50,-
246.	Preludium - edukacja	Atares	AMIGA	3.5"	1 MB RAM	90.000,- / 9,-
247.	Rachunkowe Abecadlo - eduk.	Atares	PC	3.5"	1 MB RAM	120.000,- / 12,-
248.	Skarbiec - użytkowe	Atares	AMIGA	3.5"	1 MB RAM	90.000,- / 9,-
249.	Softeczka 1	IPSCG, NIKITA	AM/PC/ST	3.5"	VGA	300.000,- / 30,-
250.	Softeczka 2	IPSCG, NIKITA	AMIGA	3.5"	VGA	300.000,- / 30,-
251.	Softeczka 3	IPSCG, NIKITA	PC	3.5"	VGA	300.000,- / 30,-
252.	Softeczka 4	IPSCG, NIKITA	PC	3.5"	VGA	300.000,- / 30,-
253.	Świat Barw - graficzny	Atares	PC	3.5"	1 MB RAM	95.000,- / 9.50,-
254.	Test Prawa Jazdy - testy	Atares	PC	3.5"	1 MB RAM	120.000,- / 12,-
255.	Test Prawa Jazdy cz.2 - testy	Atares	AMIGA	3.5"	1 MB RAM	120.000,- / 12,-
256.	The English Examiner - do nauki języka angielskiego	TL Soft	AMIGA/PC	3.5"	3.5 MB HDD	400.000,- / 40,-
257.			AMIGA PC			

DROGI CZYTELNIKU. BLANKIET ZAMÓWIENIA ZNAJDUJE SIĘ NA STRONIE Z PRENUMERATĄ.

ZESTAW PROGRMÓW W "SKLEPIE", ORAZ ICH CENY OBOWIĄZUJĄ DO UKAZANIA SIĘ NASTĘPNEGO NUMERU ŚGK.

MARK SOFT

W ofercie ponad 650 tytułów!!!
Amiga, CD 32, PC, CD ROM, C-64, Atari



MENTOR

... będziesz musiał zwiedzać odległe planety, robić interesy z obcymi istotami, budować tratwy na bezludnych wyspach, grać koncerty w wioskach murzyńskich



Nowa gra przygodowa

Nawiążemy współpracę z autorami polskich programów!!!

Poszukujemy dystrybutorów na terenie całego kraju.

Prowadzimy sprzedaż wysyłkową za zaliczeniem pocztowym.

Listę tytułów można znaleźć w Sklepie Komputerowym magazynu "Świat Gier Komputerowych".

Wysyłamy katalogi po otrzymaniu zaadresowanej koperty zwrotnej ze znaczkiem (prosimy podać typ komputera).

MarkSoft, ul. Lipińska 2, 00-968 Warszawa 45, skr. pocz. 114, tel. (0-2) 663 93 90, fax (0-2) 663 92 98

GIFT INTERNATIONAL SOFTWARE SERVICE

Dyskietki

Public Domain Shareware
Freeware

AMIGA

GRY
PR. UŻYTKOWE
GRAFIKA
MUZYKA
DEMO

Serie:
Fish
17bit
wkrótce:
Amos
Tbag
Scope
Aminet
Games
Saar-AG
i inne...

już od **15.000** zł / 1 dysk

Katalog na dwóch dyskietkach po przesłaniu 20.000zł (gotówką lub w znaczkach poczt.)

GIFT-ISS
skr. poczt. 36
24-100 PUŁAWY

Pisać każdy może

Program który pomoże opanować trudną sztukę pisania na maszynie bądź klawiaturze komputera.

Co do Grosza

2 dyski

Program oparty na bazie popularnej gry "BANKRUT".

WYDAWCA
HABOR

DYSTRYBUCJA
MIRAGE
ul. Gen. Abrahana 4
03-982 Warszawa

PROLine

* **V-CHESS** - najnowsza wersja szachów na OS2.x/3.x (A500+/600/1200), bardzo twardy przeciwnik, CENA 6 zł (60 tys zł)
* **OPERATION FireStorm** - (A500+/600/1200) kierujesz komandosem gdzieś na tyłach wroga, przed tobą mnóstwo przeciwników, klawa grafika i msx! , dodatkowo na dysku 800 angielskich podpowiedzi do gier, CENA 6 zł (60 tys zł)
* **HOI** - (A500+/600/1200) smokopodobny stwór ma zostać przeprowadzony przez naszpikowaną przeciwnikami krainę, bajer nad bajerami, miodzik muzyka, miodzik grafika, superowo i smokowo!, CENA 6 zł (60 tys zł)
* **SOCCER STAR** - zostań szefem drużyny piłkarskiej!, Twoim zadaniem jest utrzymać drużynę w pierwszej lidze i wywalczyć dla niej jak najlepsze miejsce, do dzieła!, CENA 4 zł (40 tys zł)
* **COLONIAL CONQUEST II** - gra strategiczna, Twoim zadaniem jest opanować jak największą część kosmosu, oczywiście przeszkadzać Ci będą inne imperia galaktyczne, CENA 4 zł

JAK ZAMAWIAĆ ?

1. Kup pocztówkę, kopertę lub kartę pocztową ze znaczkiem.
2. Napisz co chcesz otrzymać i podaj dokładny adres.
3. Wyślij na adres:
   -PROLine-
   P.O.BOX 36
   05400 OTWOCK
4. Czekaj na przesyłkę i szykuj kasę (płacisz przy odbiorze przesyłki).

Banał, więc do dzieła!

WSZYSTKIM POSIADACZOM AMIGI SKŁADAMY NAJSERDECZNIEJSZE ŻYCZENIA W NOWYM ROKU

DREAM WEB

ROZWIĄZANIE

Producent: Empire Interactive

Grę rozpoczynasz w... łóżku swojej kochanki. Po ubraniu się natychmiast przystępujesz do działania. Weź klucz z kuchenki mikrofalowej, kartę kredytową z torebki swojej przyjaciółki oraz cardridge Edena. Przy użyciu windy zjedź na dół do garażu. Znajdziesz tam śrubokręt. Następnie musisz udać się (kto zgadnie gdzie?) oczywiście do baru. Zanim jednak wejdziesz do środka, zabierz jedną z leżących wkoło butelek.

Po wejściu dowiadujesz się, że Twój szef w najzwyklejszy sposób wylał Cię z pracy. Na szczęście, wypłacił Ci jeszcze dwutygodniową odprawę. Z tak "wzmocnionym" portfelem w rękach wracasz do domu.

Numer do Twojego pokoju to 5106. Szybko powinieneś zabrać nóż i włożyć cardridge Edena do interface. Następnie użyj monitora, podając się za RYANA. Jako hasło wpisz BLACK-DRAGON. Dzięki temu uzyskasz dostęp do wiadomości. Przeczytaj je wszystkie (również te na cardridge'u). Ostatecznie wymień cardridge z modułem leżącym na podłodze. Będzie on miał napis IMPORTANT. Na koniec spisz liczby (to "klucze" do pokojów). Teraz możesz spokojnie opuścić dom i odwiedzić starego kumpla Louisa.

Zamek do drzwi otwiera liczba 5238. W toalecie znajdziesz buty. Pogadaj trochę z Louisem. Następnie zbierz kartę klubową i udaj się do Pool Baru. Tam porozmawiaj najpierw z mężczyzną przy wejściu i użyj karty przy drzwiach (w zamku). W środku wdaj się w pogawędkę z barkeeperem i maszeruj na lewo. Po tym jak wejdziesz po schodach do góry i otworzysz drzwi kombinacją 5222, napotkasz Silverman. Od niego (oczywiście nie za darmo) załatw sobie główny cel Twojej wizyty, czyli broń.

Udaj się do hotelu. W nim wynajmij za resztę pieniędzy pokój i windą wjedź na odpowiednie piętro. Z korytarza z FIRE POINT zabierz toporek. Następnie wróć do windy i najpierw listwę obsługi, a później kabel "potraktuj" nożem. W ten sposób powinieneś ją (windę) czasowo zablokować. Po blokadzie użyj dźwigni bezpieczeństwa. Dzięki temu możliwe będzie wejście na górę. Drzwi windy otworzysz przy użyciu siekiery. Również dzięki jej użyciu zlikwiduj pierwszego strażnika, a przy użyciu pistoletu drugiego. Potem skieruj się na lewo, a później w dół, gdzie zabawia się CRANE. Nie delektuj się widokami, lecz szybko pociągnij za spust. W ten sposób zlikwidowałeś pierwszego z siedmiu Twoich celów. Następnie porozmawiaj w Dreamweb ze stróżem. Dalsza droga prowadzić będzie dwa razy w dół i raz na prawo. Pierwszymi drzwiami od prawej przedostań się do teleportu, gdzie używasz klucza znalezionego w kuchence mikrofalowej. Teraz możesz wrócić Ryanem do domu i przeczytać nowe wiadomości.



Następnie poszukaj studia kanału 6, które - uwaga! - chronione jest przez wielu żołnierzy. Nie odgrywa-jąc bohatera, okrąż budynek i zlikwiduj strażnika. Dopiero teraz zbadaj okna i otwórz sobie tylne drzwi. W re-cepcji pod katalogiem znajdziesz PASS-CARD, dzięki której przejdziesz przez drzwi na lewo. Przy użyciu śrubokręta otwórz skrzynkę z bezpiecznikami, po czym zabierz jeden z nich. Teraz wróć koło recepcji i na prawo do STOREROOM. Stąd wykorzystując drabinę, wejdź do góry. Tam, w sterowni dźwigu, wymień bezpiecznik na nowy. W ten sposób wykonałeś Twoje drugie zadanie.

Następnie przenieś się do Dreamweb i porozmawiaj tam ze strażnikiem. Biegnij w dół i zabierz kryształ. Później na lewo, otwórz prawidłowe drzwi i postępuj jak poprzednio.

Teraz idź do apartamentu Edena (kod 2865) i użyj w jego komputerze Organizera. Dzięki temu zabiegowi poznasz adres SARTAIN. Szybko udaj się tam, otwórz zamek kombinacją 7833 i natychmiast po wejściu zniszcz



OPISY





kamień. Teraz otwórz grobowiec i zabierz z niego kamień, jak również znajdujące się tam dwie perły i sztylet. Umieszczenie razem trzech kamieni otworzy ukryte przejście i będziesz mógł iść na prawo i do góry. Po dotarciu do statui musisz odpowiednio nastawić znak, który wielokrotnie występuje w pamiętniku (DIARY). Następnie przeszukaj wszystkie pomieszczenia i korytarze. Poszukiwania możesz zakończyć, kiedy w Twoim posiadaniu znajdzie się 8 kamieni. Wszystkie sztuki połóż na taczkę i popchaj ją. Przejdź przez powstały otwór, a potem idź na lewo.

O rany! Numer 6 Ci uciekł, lecz pozostał 7. Ażeby przezwyciężyć kłopoty, skocz przez otwór w dół. Później biegnij na górę i idź wzdłuż szyn tak długo, aż pojawi się wyjście (na lewo). W środku oczekiwać Cię będzie DEALER, który opowie Ci swoją historię. Głupiec będzie chciał zaatakować Cię nożem (lepiej nagraj stan gry przed wejściem do niego). Po jego zlikwidowaniu musisz szybko opuścić to pomieszczenie. Reszta nie należy już do Ciebie, grę jednak skończyłeś.

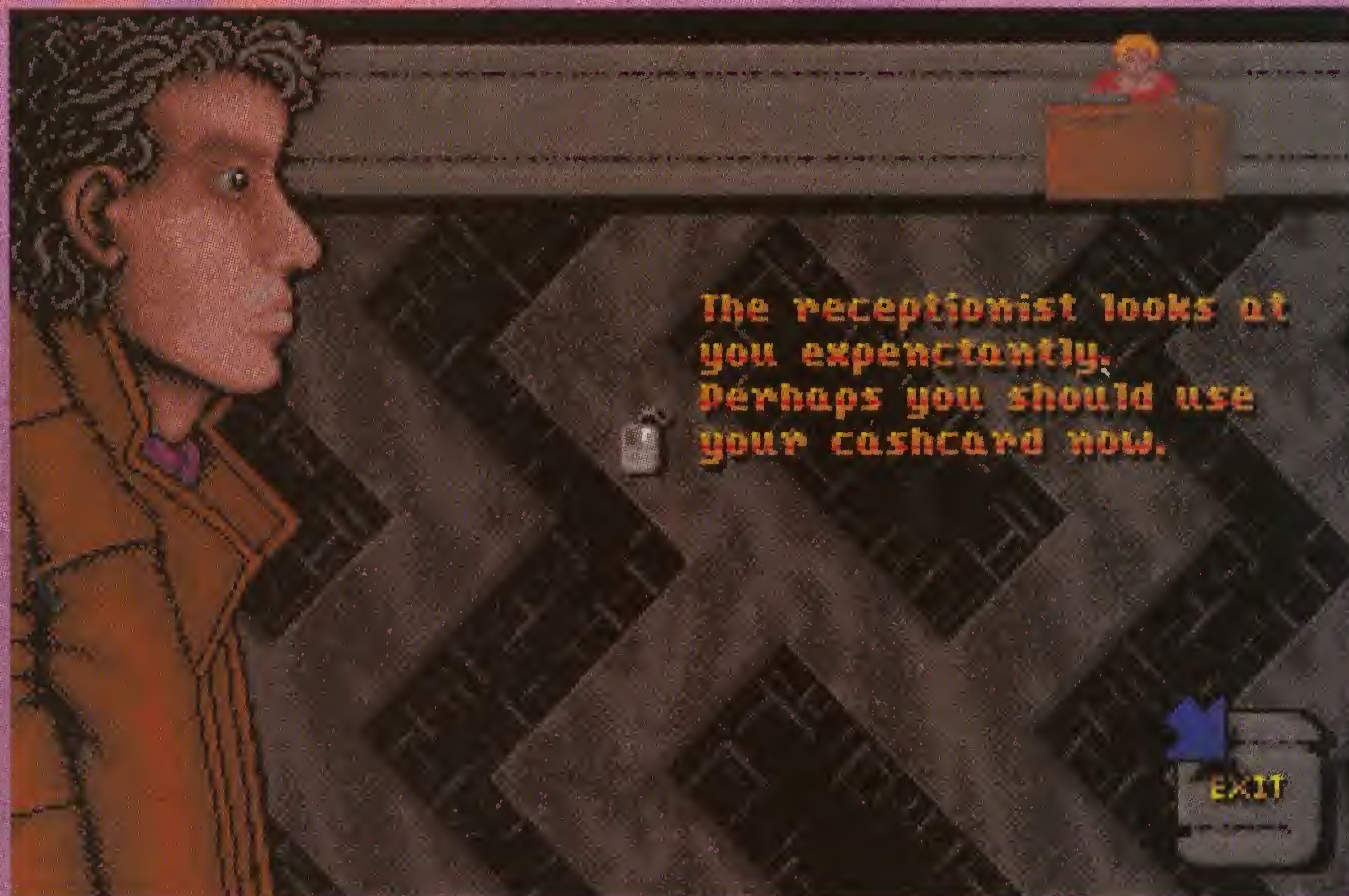
Dariusz Lewkowski

strzałami znajdujący się tu komputer. Potem idź na lewo do windy. Używając jej, przenieś się na górę i zaraz po wyjściu użyj kryształu. Przeszukaj leżącą aktówkę i przeczytaj znalezione w niej tajne dokumenty. Dalsza droga prowadzić będzie na prawo i po schodach do góry. Po wejściu zlikwiduj strzałami helikopter z trzecim celem na pokładzie.

W **Dreamweb** postępujesz jak poprzednio. Prawidłowe drzwi na pierwszym piętrze znajdują się na prawo. Dzięki temu przeniesiony zostaniesz do podziemnego garażu. Na miejscu "pożycz" sobie nożyce do cięcia drutu (ciężarówka).

Następnie udaj się do CHAPEL, którą dopiero teraz możesz zlikwidować (w jej własnym mieszkaniu) przy pomocy plazmowej bomby. Policjant nie zechce Cię przepuścić. Zamiast tego znajdź sobie inną drogę (przez mur). W ruinach musisz obejrzeć obraz i zabrać przypalony cardridge.

Wróć z powrotem przez mur. Dalej przeszukuj budynek z łódkami, skąd zabierasz luźną część balustrady. Tam również napełnij swoją butelkę. Tak wyposażony udaj się na prawo. Przy użyciu wcześniej znalezionego kawałka balustrady wyłam przykrywkę, po czym wylej zawartość butelki na rozdzielacz. Doprowadzi to z pewnością do małego spięcia. Teraz możesz udać się na prawo, wspiąć się na balkon i wejść przez okno do środka. To, co zobaczysz, niejednemu mogłoby zmrozić krew w żyłach. Pani UNDERWOOD leży ciężko ranna na podłodze. To ułatwi Ci tylko zadanie. Nie przebierając w środkach użyj swojego ulubionego żelastwa. W ten sposób likwidujesz nr 5.

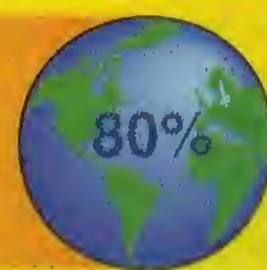


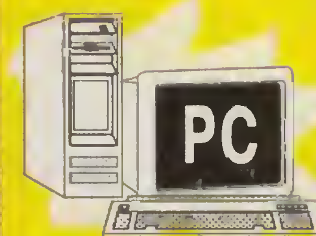


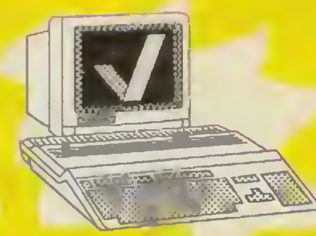
Udaj się z powrotem do domu i przejrzyj przez interface BECKETTS CARDRIDGE. Po wpisaniu się jako BECKETT dojdziesz po pewnym wysiłku umysłowym do prawidłowego hasła. Brzmi ono SEPTIMUS. Następnie odczytaj wiadomości i szybko udaj się do kościoła.

Wejdź przez bramę (prawa), najpierw jednak użyj nożyc do cięcia stali. Zabierz szkielet ręki, który wkładasz do ołtarza, jak tylko serweta i obydwa świeczniki znajdą się na podłodze. Następnie przesuń ołtarz. Później przeszukaj salaterkę, dzięki czemu staniesz się bogatszy o szlachetny

STRATEGICZNA





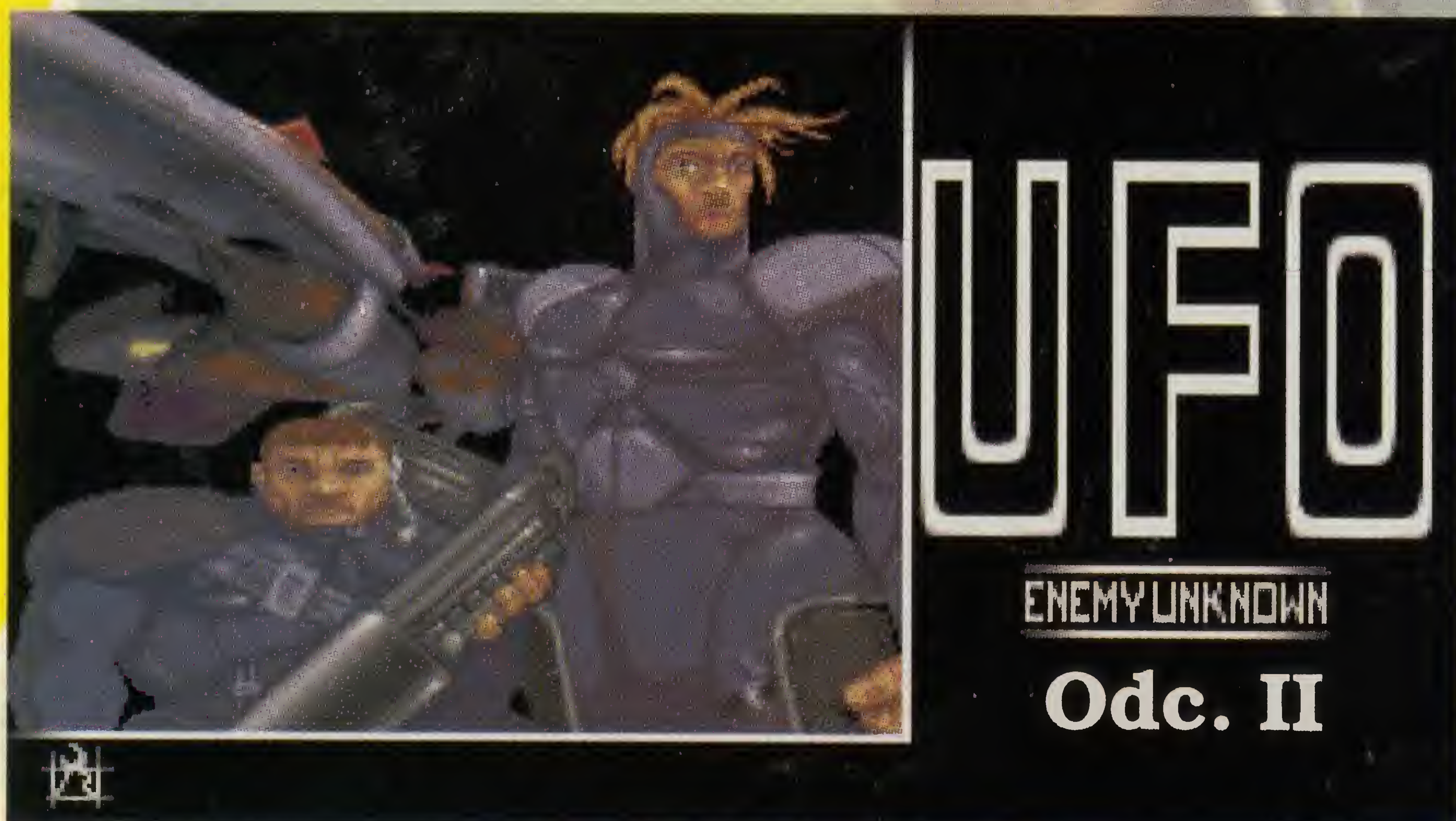


486
CD-ROM

1 MB RAM
AGA

OPISY





Producent: MicroProse

W zeszłym miesiącu przedstawiłem sposoby postępowania z Obcymi w sferze ogólnej (tzn. na przestrzeni czasu). Dzisiaj nadszedł moment, kiedy to należałoby uraczyć Cię wiedzą traktującą o zabijaniu Obcych oraz paru innych rzeczach.

Zanim przystąpię do omawiania sposobów rozgrywania misji, powinieneś najpierw mieć chociaż podstawową wiedzę o tym, z kim będziesz walczyć. Do każdej z poniżej opisanych ras dodałem "poziom zagrożenia", którego wskaźnik najprościej mówiąc określa jak bardzo należy się przedstawicieli danej rasy obawiać.

RASY OBCYCH

Sectoid - może nie najpospolitsza, lecz niewątpliwie bardzo często pojawiająca się na Ziemi wroga rasa. Ich ciała nie są w jakiś szczególny sposób opancerzone, a wręcz przeciwnie - są wyjątkowo słabe. **Sectoidy** to nie najlepsi żołnierze, lecz zdarzają się też medycy (o profesjach przeczytasz dalej) oraz przywódcy, posiadający zdolności psioniczne. Rasę tę cechuje niemal najwyższa (po ***Etheralach***) odporność na ataki psychiczne. Jeden celny strzał z ciężkiej plazmy na 95% powala **Sectoida Żołnierza**, a na 85% - **Sectoida Przywódcę**. Podsumowując - wątłe, słabe, mizerne.
Poziom zagrożenia: 1/10 (4/10 dla Przywódców).

Floater - równie często pojawiająca się na Ziemi rasa, co ***Sectoidy***. **Floaterzy** powstali prawdopodobnie na skutek eksperymentów genetycznych z istotami humanoidalnymi. Ich budowa ciała umożliwia im unoszenie się nad ziemią (stąd ich nazwa). Ciało **Floatera** jest lepiej chronione, niż ciało ***Sectoidów***, aczkolwiek nadal pozostaje bardzo wrażliwe na ogień, pociski itp. Większość **Floaterów** stanowią dość marni (choć lepsi od ***Sectoidów***) żołnierze, można jednak wyróżnić medyków, a nawet mechaników. Przywódcy z tej rasy nie są obdarzeni żadnymi zdolnościami psionicznymi. Jeden strzał z ciężkiej plazmy powala **Floatera Żołnierza** trupem na 78%, zaś **Floatera Przywódcę** na 71%.
Poziom zagrożenia: 2/10.

Celatoid - bez wątpienia najbardziej wytrzymała rasa Obcych (o ile można nazwać "to" rasą). Zbudowane z krzemu, są niemal niezniszczalne - szczególnie, gdy atakuje się je ogniem lub plazmą. Nie mają żadnej inteligencji, lecz kierowane telepatycznymi mocami innych ras, dokonują strasznej destrukcji. Ich ataki są bardzo silne, lecz na szczęście **Celatoidy** nie mają możliwości rażenia celów bardziej od nich odległych. Trzy celne strzały z ciężkiej plazmy kładą **Celatoida** z prawdopodobieństwem 50%. Znane są przypadki przetrwania przez drania "dwóch rundek" (a więc sześciu strzałów, i to celnych) - na domiar złego, wcale nie takie rzadkie.
Poziom zagrożenia: 3/10.

Snakeman - tę rasę stanowią istoty powstałe na skutek genetycznych krzyżówek wężów z ludźmi, aczkolwiek nie jest to pewne. Ich opancerzenie ciała stoi już o klasę wyżej niż opancerzenie ***Sectoidów*** i ***Floaterów*** - są zdecydowanie bardziej odporni na ogień i pociski. Profesje Obcych z rasy **Snakemen** to przede wszystkim dobry żołnierz (ze względu na grubą skórę służącą za pancerz), następnie mechanik, rzadziej medyk czy nawigator. Przywódcy "Wężoludzi" nie są obdarzeni umiejętnościami psionicznymi, lecz cała rasa ma stosunkowo niską rezystancję na ciosy tego typu ze względu na niską inteligencję. Jeden strzał z ciężkiej plazmy zabija **Snakemana Żołnierza** na 59%, zaś **Snakemana Przywódcę** na 52%;
Poziom zagrożenia: 3/10.

Muton - najsilniejsza, najbardziej wytrzymała i jednocześnie najmniej przyjemna w konfrontacji rasa Obcych. Ich skóra z powodzeniem zastępuje im pancerz. Zamiłowanie **Mutonów** do surowego mięsa na szczęście nie jest reprezentowane w trakcie wykonywania misji przez żołnierzy XComu. Podobnie gracz wcale nie dostrzega ich stosunkowo niskiej inteligencji (przynajmniej porównując z innymi rasami). Tym, co się odczuwa na własnej skórze, jest bardzo dobra celność zarówno przy strzelaniu, jak i rzucaniu





pociskami (granatami). Przywódcy tej rasy nie wykazują zdolności psionicznych, zaś wszyscy **Mutoni** muszą pozostawać pod kontrolą telepatyczną ze strony ***Etherali*** - inaczej po prostu zdechną (jakoś jednak to "powiązanie" istnieje tylko w ekspertyzach naukowców i nie ma żadnego znaczenia w trakcie samej gry). Główną profesją każdego **Mutona** to oczywiście żołnierz, niektórzy "pracują" jednak jako nawigatorzy czy mechanicy. Jedno celne trafienie z ciężkiej plazmy raczej nie zabije **Mutona** (prawdopodobieństwo - 19%), dwa trafienia kładą dziada na 53%, zaś trzy już z całą pewnością (99% - ten "jeden" zostawiam na wypadek, gdyby Tobie **Muton** przeżył; mnie nigdy się to nie zdarzyło).

Poziom zagrożenia: 6/10.

Etheral - mimo ogromnych różnic w budowie zewnętrznej, **Etherale** są dosyć podobne do ***Mutonów***. Sekcja zwłok ukazuje "wiotkość" i słabą żywotność ich ciała, lecz w praktyce wszystko wygląda zupełnie odmiennie. Szansa zabicia **Etherala** jednym celnym strzałem z ciężkiej plazmy jest może nieco wyższa od szansy zabicia ***Mutona***, lecz mimo wszystko będzie ciężko z okapturzonymi. Umiejętności strzeleckie również mają wysokie. To wszystko jednak jeszcze nie jest takie straszne. **Etherale**, jako rasa wysoko rozwinięta, posiadają wrodzoną zdolność atakowania innych psionicznie (i na domiar złego, często owe ataki im "wychodzą"), warto więc, ażeby od polowania na nie wstrzymywali się żołnierze o stosunkowo niskiej sile psionicznej. Jeden strzał zabija "Etka" z na 25%, następny zwiększa szansę o 35% (czyli już 60%), zaś trzeci - 54%, trzeci - zabija **Chryssalida** zawsze drania zabija. Rasa jeszcze bardziej niebezpieczna od ***Mutonów***.



Poziom zagrożenia: 7/10.

Chryssalid - najbardziej paskudny typ Obcych. **Chryssalidy** wykreowały się na terrorystów, w czym pomogli im... naukowcy i ich eksperymenty genetyczne. W rzeczywistości nigdy nie używają żadnej broni (poza naturalną). Są niesamowicie szybkie, zręczne i żywotne, dodatkowo dysponują unikalnym atakiem - wszczepianiem jaj (jeżeli jesteś zainteresowany tematem, obejrzyj serię filmów Obcy, która wkrótce doczeka się części czwartej). Wkrótce po wszczepieniu jaj żołnierz XComu zamienia się w podobnego do **Chryssalida**. NIE MOŻNA ICH NIGDY DOPUŚCIĆ DO SWOICH ŻOŁNIERZY, LECZ ELIMINOWAĆ Z DALEKA! Szansa zabicia za pierwszym celnym strzałem z ciężkiej plazmy wynosi (podobnie jak u ***Etherala***) 25%, kolejny - 54%, trzeci - zabija **Chryssalida** zawsze.

Poziom zagrożenia: 7/10.

Obcy dysponują również nieco cięższą artylerią w postaci zwierząt oraz maszyn. Oto i one:

Reaper - zwierzę przypominające nieco byka, aczkolwiek silniejsze i przystosowane, by zabijać. Wbrew pozorom, aż tak trudne do zniszczenia nie jest, mimo swej dość grubej skóry. Oczywiście, nie może strzelać, przez co niemal zawsze "pada łupem" snajperów. Uwaga jednak, jeżeli paskuda zanadto zbliży się do żołnierza XComu - jego ataki rogami mogą nawet zabić. Prawdopodobieństwo zabicia po strzale z ciężkiej plazmy wygląda mniej więcej tak samo, jak u Chryssalida.

Poziom zagrożenia: 4/10.

Sectopod - robot przystosowany przez konstruktorów do walki, atakujący wiązkami plazmy (mniej więcej taka sama siła, co standardowej ciężkiej plazmy). Jego opancerzenie jest solidne, o ile "naciera" się na nie plazmą, jednak bardzo wrażliwe bywa na strzały z broni laserowej; Sectoid może być niebezpieczny, jeżeli żołnierz, który go napotkał, nie posiada w swoim arsenale broni laserowej. Wytwór bardzo odporny na strzały z plazmy - czasami położą go trzy, lecz może się zdarzyć, że i pięć nie wystarczy. Co innego laser - jeden, dwa strzały na pewno położą drania.

Poziom zagrożenia: 6/10

Cyberdisc - najcięższa artyleria Obcych; konstrukcja najprawdopodobniej będąca czymś w rodzaju ciężkiego





czołgu. Posiada działko plazmowe oraz potężne opancerzenie. Dodatkowo dysponuje zdolnością lotu, aczkolwiek prowadzący **Cyberdisc** Obcy rzadko z niej korzysta. Potężna, aczkolwiek nieco nieporęczna broń - nie może poruszać się w węższych korytarzach. Ziemianie, o ile się nieco postarają, będą mogli osiągnąć podobną (a nawet lepszą - ze względu na solidniejsze opancerzenie) technologię, budując Hover Tanki. Bardzo ciężko przewidzieć prawdopodobieństwo zniszczenia **Cyberdiscu** po celnych trafieniach z ciężkiej plazmy, lecz wydaje mi się, że przyjęcie 30% począwszy i dodatkowych 20% za każdy kolejny celny strzał nie minie się zbytnio z prawdą. Jeszcze jedna ważna rzecz - po zniszczeniu **Cyberdisc** wybucha, rażąc wszystkie żywe istoty w jego pobliżu (eksplozja zbliżona do tej wywoływanej przez Blaster Bomb).

Poziom zagrożenia: 7/10

Z racji braku miejsca (tak panie Dziejku, nawet osiemdziesiąt stron nie wystarczy do naszych niecnych planów) zostałem zmuszony do "wypuszczenia" opisów tylko najlepszego (bądź najbardziej podstawowego) osprzętu, broni i czołgów.

OSPRZĘT POMOCNICZY

Medi-kit - podręczna apteczka, w późniejszym okresie gry niezbędna dla każdego żołnierza XComu. Umożliwia leczenie ran (*Heal*). Zranione części ciała zostaną naznaczone czerwienią, jak również "odparaliżowanie" (*Stimulant*) oraz nastąpi ukojenie bólu i powrót morale do stanu przed trafieniem (*Pain Killer*). Każdą z apteczek można użyć do dziesięciu razy w ciągu pojedynczej misji, co zazwyczaj wystarcza (trzeba być prawdziwą fajtłapą, aby "wykończyć" zasoby apteczki).

Mind Probe - urządzenie przeznaczone do "wczytywania" się w mózgi Obcych i umożliwiające ukazanie charakterystyk wroga. Na początku gry stosunkowo mało użyteczne - raczej wolisz Obcego zabić niż próbować omamić i uśpić. Później - mało praktyczne ze względu na ***Psi-Ampy***, mogące w krótszym czasie nie tylko wyczytać "parametry" Obcych, lecz również przejąć nad nimi totalną kontrolę. Próbka mózgowa może być jednak przydatna w międzyczasie.

Psi Amp - niezwykle przydatne urządzonko walki psionicznej - zagadnienia, które zostało bardzo dokładnie opisane w poprzednim numerze ŚGK, tak więc nie zamierzam się powtarzać.

To w zasadzie wszystko z opisu samego sprzętu. Fakt, są jeszcze jakieś bezsensowne flary, czy nieskuteczne granaty dymne, ale czy jest sens w ogóle o nich wspominać? Przejdźmy może do broni.

RAZIEDŁKA

(NA) oznacza, że broń nie wymaga amunicji

Rifle - po beznadziejnych pistoletach (nawet o nich nie myśl - momentalnie pozbądź się wszystkich i na-klej na ekranie monitora pasek w miejs-cu, w którym najczęściej nazwa Pistol się ukazuje) najbardziej podstawowa broń, którą zdecydowałem się opisać tylko ze względu na fakt, że na początku jest jedynym wartym wyboru razidełkiem. Bardzo mała skuteczność i celność odstręczają, lecz może przyciągnąć bardzo niska cena samej broni oraz amunicji. Ogólnie - zdecydowanie odradzam w późniejszej fazie gry, kiedy to już masz dostęp do pierwszych laserów czy nawet dział plazmowych. Lepiej zapłacić nieco więcej i wyekwipować swoich żołnierzy w ***Heavy*** lub ***Auto Cannon***, które mimo swojej nieporęczności i nieco wyższej ceny ładują prawdziwy impakt w obce stwory.

Heavy Cannon, Auto Cannon - obie bronie są do siebie bardzo zbliżone, zaś jedyną zasadniczą różnicą jest to, iż **Auto Cannon** może strzelać seriami trzech pocisków. Do każdej "zabawki" przeznaczone są trzy typy amunicji - głęboko penetrująca, jakaś tam inna i najciekawsza - wybuchowa (eksplozje niczym granat). **Auto Cannon**, mimo swej nieporęczności, jest niewątpliwie lepszym wyborem od zwykłej strzelby (***Rifle***). W pierwszej fazie gry - polecam.

Jako uzbrojenie dodatkowe na początku gry polecam również ręczne wyrzutnie rakiet o stosunkowo wysokiej sile rażenia (oczywiście, po uzbrojeniu ich w rakiety).

Laser Rifle (NA) - najprawdopodobniej najciekawsza broń laserowa, mimo istnienia "cięższej" wersji - ***Heavy Laser***. W przeciwieństwie do swojej większej siostry, spluwa laserowa umożliwia prucie seriami (tak jak np. zwykła strzelba czy ***Auto Cannon***) i jednocześnie zadaje znacznie poważniejsze obrażenia, niż standardowa wersja. Broń godna polecenia, choć w późniejszej fazie gry impakt cieżkiej plazmy jest nie do pobicia.

Heavy Laser (NA) - istotnie najcięższa i najsilniejsza wersja lasera dostępna dla żołnierzy XComu, jednocześnie jednak - najbardziej nieporęczna i pozbawiona możliwości strzału serią. Mimo swojej efektywności, ustępuje strzelbie laserowej ze względu na "trójstrzał" tej ostatniej, a ciężka plazma auto-shota przecież ma.

Heavy Plasma - nie zaprzeczysz chyba, jeżeli napiszę, że ciężka plazma to najlepsza broń w **UFO**; łączy w sobie zalety automatycznego strzału karabinu wraz z ogromną siłą impaktu ciężkiego lasera. Pewną wadą może być fakt, że do wyprodukowania jednego magazynka amunicji niezbędne są aż trzy sztuki niedostępnego na Ziemi Elerium-115 (na szczęście zarówno gotowe magazynki, jak i paliwo można zdobyć na Obcych nawiedzających naszą planetę). W późniejszej fazie gry - najbardziej użytecz-



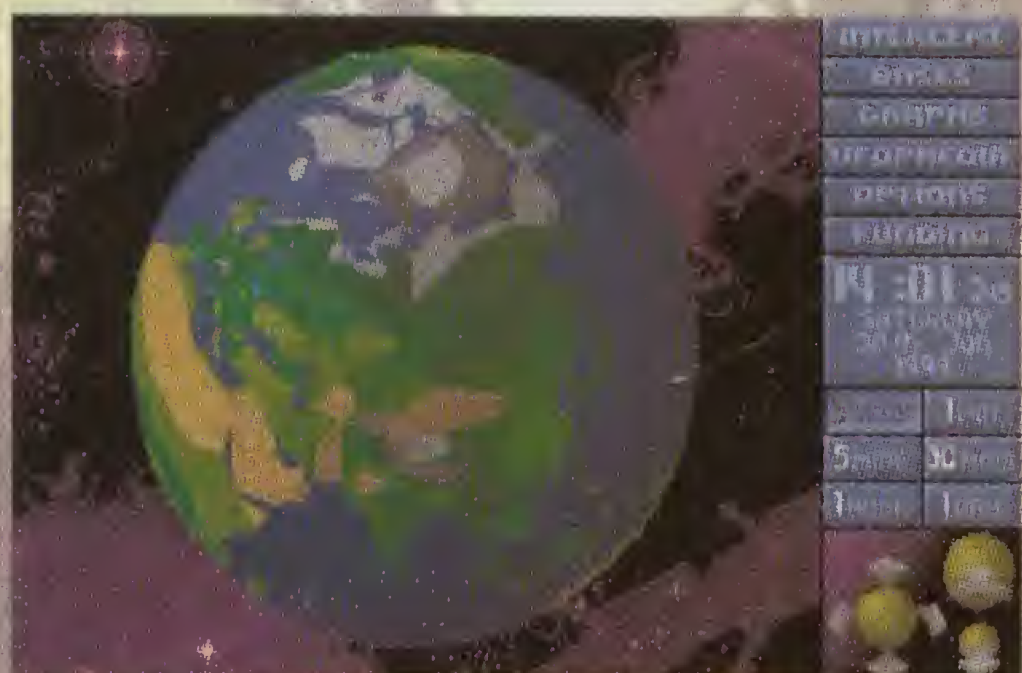




na część ekwipunku każdego żołnierza XComu.

Blaster Launcher - niewątpliwie najpotężniejsza, lecz również i najmniej poręczna broń. Wymaga specjalnych miniaturowych bombek wodorowych dokonujących totalnej destrukcji na swym celu. Ogromną zaletą **Blaster Launchera** jest to, że można przy jego pomocy określić lot pocisku i ze 100% dokładnością trafić w cel, który wręcz wyparuje - nieznane są mi przypadki, aby jakikolwiek Obcy (lub też cięższa artyleria) przetrzymał wybuch jądrowy serwowany przez **Blaster Launchera**. Największa wada to oczywiście stosunkowo duży ciężar oraz wymaganie specjalnych pocisków. **Blaster Launcher** to niezastąpiona broń podczas eliminacji grupek Obcych, krzątających się gdzie niegdzie.

Small Launcher - wymaga specjalnych bomb usypiających (stun bomb) i jest sprzętem, bez którego absolutnie nie może się obejść żaden myślący o zwycięstwie w **UFO** gracz. Bomby z niego wystrzelone mogą uśpić niemal każdego Obcego (zarówno istoty humanoidalne, np. Sectoidy czy Mutony, jak i Obce krowy - Reapery oraz cięższą artylerię - Cyberdiski i Sectopody). UWAGA, nie sprawdzane na Silacoidach i Celatoidach, lecz najprawdopodobniej powinno zadziałać.



ŚMIERCIONOŚNE RZUCADŁA

Poza broniami ręcznymi możesz również wyposażyć swoich żołnierzy w bronie rzucane. Przedstawiam tu opisy wszystkich ciekawszych "rzucadeł", pomijając jak już wcześniej wspomniałem bezsensowne flary i granaty dymne (tymi ostatnimi więcej szkód wywołasz swoim ludziom niż Obcym).

Granade - tradycyjny granat o stosunkowo niewielkiej sile eksplozji, aczkolwiek wystarczającej do zabicia słabszych Obcych, jak np. Sectoidów czy Floaterów. Polecam, lecz tylko w początkowej fazie gry.

High Explosive - coś na kształt rzucanej bomby zegarowej. Ma to większą siłę wybuchu od zwykłego granatu, lecz mimo wszystko niewystarczającą w bataliach z Mutonami czy Etheralami.

Alien Granade - granat Obcych o większej sile eksplozji od tego ziemskiego. Właśnie on powinien być rzeczą trzymaną przez Twoich żołnierzy w drugim łapsku (w jednej trzymasz już broń strzelecką). Mimo wszystko, wybuch może nie zabić Mutona.

OPANCERZONE RAZIDŁA STACJONARNE

Mowa oczywiście o czołgach, których w **UFO - Enemy Unknown** jest aż pięć typów. Postaram się pokrótce Ci je przedstawić:

Tank/Cannon - najpospolitszy i najprostszy model czołgu, niezwykle przydatny w początkowych misjach ze względu na swoje opancerzenie i wytrzymałość. Z biegiem czasu tradycyjna amunicja przestaje wystarczać.

Tank/Rocker Launcher - również czołg, lecz typ wystrzeliwujący rakiety o dużej mocy. Jeżeli trafi w Obcego - hasta la vista, baby! Niestety jednak, wysokie koszty rakiet oraz nie największa celność eliminują ten czołg w późniejszych rozgrywkach z wrogiem.

Tank/Laser Cannon (NA) - czołg z działem laserowym nie wymagającym amunicji. Opancerzenie identyczne jak w modelu "standard", lecz siła efektywności strzału znacznie większa (ze względu na zastosowanie wiązki laserowej). Polepszyła się również (choć minimalnie) celność. Mimo swych zalet, przegrywa z czołgami typu "*Hover*".

Hover Tank/Plasma (NA) - ciężki czołg plazmowy typu "***Hover***". Poza znacznie bardziej wytrzymałym pancerzem oraz destrukcyjną (a na dodatek, nie wymagającą amunicji) wiązką plazmy posiada jeszcze jedną, unikalną własność - potrafi latać. Jest to niewątpliwie najbardziej użyteczny do misji XComu czołg, bijący na głowę obce Cyberdiski.

Hover Tank/Fusion Bomb Launcher - najcięższy z dostępnych czołgów, wymagający specjalnych bomb fuzyjnych. Podobnie jak ***Hover Tank/ Plazma***, również i **Fusion Bomb Launcher** potrafi latać. Ze względu na możliwość kierowania torem lotu, pociski niemal zawsze (a przy umiejętnej ręce gracza - zawsze) trafiają w cel, zaś ich siła wybuchu powoduje wyparowanie wszystkiego wokół (niczym Blaster Bomb).

Mam nadzieję, że przebaczysz mi, Drogi Czytelniku, przerwanie opisu **UFO - Enemy Unknown** w tym miejscu. Niestety, również i ja jestem limitowany niewielką przecież objętością pisma. Przebacz mi również, że w tym numerze ŚGK nie znalazło się miejsca na opis statków i ich osprzętu, a także wskazówek tyczących się walki (tej na polu trójwymiarowym). Obiecuję - nadrobimy to w przyszłym miesiącu.

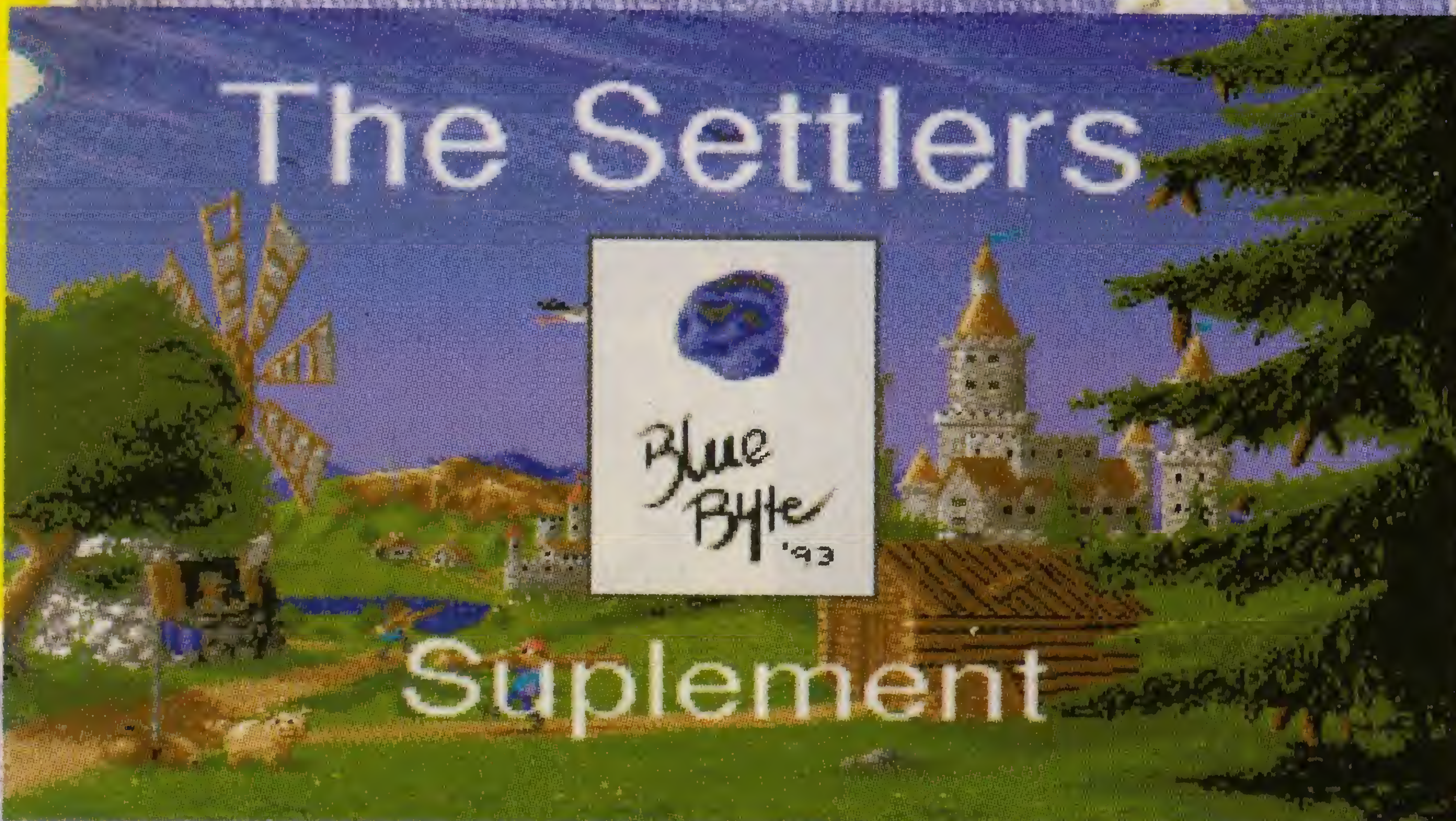
Frodo Baggins

STRATEGICZNA

90%

PC	Amiga	CD32
386 4 MB RAM VGA	1MB RAM AGA	CD32





Producent: Blue Byte

Jak zapewne pamiętasz, Osadnicy zostali przez nas nagrodzeni ZŁOTYM DYSKIEM jako gra roku 1994 w kategorii zagranicznej. Po tym fakcie **The Settlers** ponownie toruje sobie drogę do Świata Gier Komputerowych (pierwszy opis miał miejsce w ŚGK 2/94). Jako że ŻĄDNE pismo na rynku polskim dokładniej nie przedstawiło strategii grania w Osadników, postaram się owe braki nadrobić.

POCZĄTEK

Zanim przejdę do opisu, chciałbym dokonać dzieła zniszczenia na wszystkich tych, którzy w swoich artykułach poświęconym Osadnikom użyli określenia "STOSUNKI Z SĄSIADAMI" (niestety, nasze pismo też popełniło ten okrutny błąd). Jak teściowej nie kocham, nie ma czegoś takiego w tej grze! Owe "stosunki sąsiedzkie" to menu z odpowiednim zakoszarowaniem wojsk Twojego królestwa. Są tam cztery rysuneczki, a obok każdego z nich po dwa napisy, które możesz zmieniać (od minimum do full). Przy pomocy tych napisów ustawiasz sobie przykładowo, iż przy samej granicy (pierwszy rysunek od góry) w Twoich strażnicach, basztach czy też fortach musi przebywać maksimum żołnierzy w każdej chwili (pierwszy napis, w tym przypadku FULL), lecz jednocześnie musi zostać przynajmniej jeden, gdy pozostałych wysyłasz na wojenkę (drugi napis - w tym przypadku MINIMUM). Kumasz? To samo tyczy się pozostałych rysuneczków, z tym że drugi oznacza placówki wojenne nieco dalej od granicy, trzeci już daleko, a czwarty - za górą, za rzeką. Moim ustawieniem jest: FULL & MINIMUM, FULL & MINIMUM, a reszta na MINIMUM. Muszę jednak przyznać, że ustawienie standardowe jest dosyć uniwersalne.

Przejdźmy jednak do konkretów. Jeżeli nie orientujesz się zbytnio, do czego "służą" trzy tajemnicze opcje widniejące w menu *Options*, wówczas spieszę Ci z pomocą. Po włączeniu (haczyk z lewej dla jednego gracza, z obu stron - dla dwóch graczy) *Pathway Scrolling*, jeżeli zaczniesz budowę drogi, ekran będzie automatycznie "skakał" w kierunku wyznaczania traktu, co zaoszczędzi nieustannego przesuwania go sposobem ręcznym. Po uaktywnieniu *Fast Mapclick*, dwa razy klikając prawym przyciskiem, przywołasz mapę. *Fast Building* działa podobnie, lecz w tym przypadku, po dwukrotnym naciśnięciu lewego przycisku, przywołany zostanie ekran budowy (oczywiście, jeżeli klikniesz na obszarze zdatnym do budowy czegokolwiek).

Proponuję rozpocząć grę "wolną" z jednym komputerowym lub jeśli masz kogoś z drugą myszką - ludzkim przeciwnikiem i najwyższymi parametrami.

Oto kilka pomocnych trików nie wszystkim znanych:

a) Klikając dwoma przyciskami na ikonie wywołującej mapę, przenosisz się w pobliże zamku (przy klikaniu dwoma przyciskami zawsze lepiej najpierw przycisnąć prawy przycisk).

b) Tajemniczych pięć kółek po prawej stronie ekranu spełnia rolę czegoś w rodzaju stopera. Jeżeli chcesz, aby powiedzmy za pół godziny komputer przywołał Cię do określonego miejsca (np. chcesz sprawdzić, czy funkcjonuje tam gospodarka), wówczas "jedziesz" w to miejsce i naciskasz kółeczko w połowie zapełnione; możesz być pewien, że po trzydziestu minutach zostaniesz do tego miejsca automatycznie przywołany. To samo tyczy się niektórych menu. Na przykład pragniesz za godzinę być przywołany do menu określającego strukturę Twojej armii, wówczas wchodzisz do tego menu i naciskasz na zapełnione kółko. Wszystko jak w zegarku.

c) Jeżeli właśnie prowadzisz drogę i natkniesz się na inną, do której pragniesz tę nową przyłączyć, a nie chcesz tracić czasu na ustawianie chorągiewki umożliwiającej połączenie, wówczas dwoma przyciskami myszy klikasz na ikonce, która normalnie "nie chce" Cię połączyć z drugą drogą.

d) Jeśli zechcesz zrobić przegląd terenów pod przyszłe budowle, naciśnij oba przyciski myszy na pierwszej ikonie z lewej (budowanie).

Skoncentruję się teraz na poszczególnych gałęziach - zarówno wyboru terenu, gospodarki, jak i walki. Później przejdziemy do sposobu gry.

WSKAZÓWKI OGÓLNE

Jednym z najważniejszych aspektów gry w Osadników jest początkowy wybór miejsca wybudowania pałacu. Dlaczego? Bezmyślne umiejscowienie rewiru działań może być w przyszłości zgubne. Idealny obszar na budowę zamku powinien obfitować zarówno w wodę, jak i w drzewa oraz w kamienie. Niezwykle ważne są góry, w których czasami "spoczywa" sobie złoto, węgiel, rudy żelaza bądź materiały budowlane (cegły). Autorzy ułatwili Ci na szczęście życie, gdyż podczas wyboru terenu dostępna jest jeszcze jedna opcja: DOMYSŁY GEOLOGA. Kiedy ją wybierzesz (druga ikona od lewej), otrzymasz okienko z... przybliżoną oceną, które ze skarbów natury mogą znajdować się na wybranym rewirze i w jakim natężeniu. Niestety, występują czasami dość duże przekłamania i tak na przykład na początku geolog twierdzi w swych domysłach, iż dany obszar obfituje w złoto (PERFECT), lecz po późniejszym przeszukaniu terenu okazuje się, że nie ma go wcale! Oczwiście, nie jest tak zawsze - ba, w większości przypadków diagnoza się sprawdza! Dlatego właśnie domysły geologa z pewnością mogą, a nawet powinny stanowić pewne oparcie przy wyborze terenu.

Po obraniu terenu na swoje królestwo przystępujesz do budowy pierwszych obiektów. Jeżeli w okolicy są jakiekolwiek drzewa (a powinny być, jako że sam wybierałeś teren), budujesz od 1 do 3 drwali - w zależności o tego, ile drzew znajduje się "w kraju". Z tartakiem wbrew pozorom nie trzeba się tak bardzo spieszyć, gdyż po pierwsze deski w zamku jeszcze są, a po drugie potrzeba czasu na wybudowanie chatek drwali i rozpoczęcia ich pracy. Dopiero gdy belki będą się przewalały na drogach, a liczba desek w zastraszającym tempie zmaleje, wówczas można pomyśleć o wybudowaniu tartaku gdzieś blisko swojej głównej siedziby.

Belki (a później deski) to jeden z materiałów do budowy, ale w wielu przypadkach niezbędny jest drugi - cegły. Przy skupisku głazów warto ustawić jednego kamieniarza (ewentualnie dwóch). Proponuję nie stawiać chat tychże "na styk" z miejscem pracy (tzn. bardzo, bardzo blisko), lecz w pewnej odległości. W innym przypadku koleś może nie rozwalić kamienia nawet po wielu godzinach gry. Poza tym musisz pamiętać, że kamienie niestety nie odrastają (wbrew zamysłom jednego z moich znajomych - nazwiska nie podam, gdyż nie chcę go publicznie ośmieszać). Można wydobywać je także w kamieniołomach (swego rodzaju kopalnia).

Geologowie badają góry w poszukiwaniu bezcennych minerałów. Aby tego dokonać, musisz najpierw do danego rejonu poszukiwań doprowadzić drogę, następnie kliknąć obydwoma przyciskami myszy na chorągiewkę ją kończącą, a potem wybrać geologa. Po odkryciu czegokolwiek możesz postawić na stosownym miejscu odpo-



wiednią kopalnię. Aby takie placówki prosperowały, niezbędni są górnicy wydobywający dobra z ich najgłębszych pokładów. Chłop taki potrzebuje jednak narzędzi pracy, w tym wypadku kilofa (o sposobie produkcji narzędzi nieco dalej).

Z kopalniami ściśle wiąże się problem żarcia. Jeżeli nie dostarczysz górnikom pożywienia, wówczas zaczną oni strajkować i nici z wydobycia czegokolwiek. Jakby aluzja do sytuacji gospodarczej w naszym kraju: u nas górnicy również strajkują, ale zamiast przyjmować jadło - wyrzekają się go, oczekując na podwyżkę płac (dzięki Bogu, że nie musimy w Osadnikach opłacać swoich ludzi). W kopalniach może być wydobywany węgiel, rudy żelaza, złoto bądź też kamienie budowlane. Swoją drogą, szkoda że górnicy biorą każde żarcie, a nie np. ci w kopalni złota - tylko mięso, ci w kopalni węgla - ryby, itp., itd.

KOPALNIE

1. *Węgiel* (tabliczka z czarnym symbolem).

Jest niezbędnym surowcem, jeśli w ogóle myśli się o jakimkolwiek przemyśle (nawet takim tyciutkim). Ten surowiec jest niezbędny do takich procesów, jak otrzymywanie sztabek żelaza (w hucie żelaza), otrzymywanie bryłek złota (w hucie złota), kucie broni i tarcz (w kuźni).

2. *Rudy żelaza* (tabliczka z czerwonym symbolem).

Służą do uzyskiwania sztabek żelaza (niezbędny jest do tego również węgiel) w odpowiedniej hucie. Tutaj jedna krótka uwaga: rud żelaza jest z reguły najmniej ze wszystkich surowców (czasami nawet mniej od najcenniejszego z naszego punktu widzenia kruszcu, jakim jest złoto), w związku z czym możesz znaleźć się w bardzo dziwnych sytuacjach.

Przykład. Twoje państewko jest doskonale zaopatrzone w złoto, lecz nie ma dostępu do rud żelaza. Brak dostępu do nich łączy się z brakiem sztabek żelaza, które następnie byłyby przekuwane na broń dla żołnierzy. Nie wspominam już o braku narzędzi (sztabki żelaza, obok desek, są niezbędne do ich produkcji). Jeżeli znajdziesz się w takiej lub podobnej sytuacji, należy czym prędzej zacząć badać wszelkie okoliczne góry (wiadomo w jakim celu) albo ewentualnie wyprawić się na podbój ziem przeciwnika (mając wcześniej pewność, iż upragniony surowiec się tam znajduje).

3. *Złoto* (tabliczka z żółtym symbolem).

Najszlachetniejszy z minerałów ma swoje zastosowanie i w Osadnikach. Wydobyte przez górników "brudne złoto" jest w hucie złota oczyszczane i stamtąd wędruje do żołnierzy, którzy uwielbiają jego kolor. Do oczyszczania złota niezbędny jest również węgiel. Im więcej masz złota rozmieszczonego w swoich placówkach (bez znaczenia, czy jest ono w składowiskach, w zamku, w fortach, basztach czy stanicach), tym większy rośnie procent umiejętności wojskowych Twoich żołnierzy. Szybka produkcja złota i jego prężny transport to połowa sukcesu w grze.

4. *Kamieniołomy* (tabliczka z szarym symbolem).

To po prostu cegły, które służą do budowania. Nic więcej, nic mniej. Warto tworzyć kamieniołomy nawet wówczas, gdy ma się wystarczająco dużo kamieni do "obłupywania", a to ze względu na fakt, że kamieniołomy dostarczają materiałów bardzo szybko, w bardzo dużych ilościach i przez dosyć długi okres.

JEDZENIE

Aby utworzyć nieco smakowitego mięcha najpierw należy wybudować chatę rolnika, który zajmie się zbożem, a następnie niezbyt daleko trzeba postawić oborę. Najpierw do roboty weźmie się rolnik zaopatrując hodowcę w niezbędne zboże. Teraz dopiero świnie mogą się rozmnożyć (nie wiedziałem, że zboże jest tak pobudzające). Kolejną czynnością jest wybudowanie chaty rzeźnika. Ten już dokona dzieła, szatkując tłuste bobasy i zamieniając je na bekon. Produkcja mięsa jest równie opłacalna, jak produkcja chleba, jednak nie radzę "dzielić" jednej stodoły pomiędzy tymi dwoma kompleksami (może to spowodować niedobór zboża i zamiast oczekiwanego podziału zbiorów - zastój w obu dziedzinach).

Do produkcji chleba niezbędne jest ziarno, lecz droga do niego nie jest usłana różami. Najpierw zaczynasz od rolnika, później budujesz wiatrak (młyn). Gdy zacznie to prosperować (tj. gdy rolnik zacznie zbierać plony, które młynarz przerobi na mąkę), wówczas możesz wybudować piekarnię i rozpocząć produkcję chleba.

Rolnikami nie należy się za bardzo "obrzucać", gdyż pola przez nich siane zajmują bardzo dużo miejsca, które mogłoby być wykorzystane w inny sposób. Jeden kompleks (stodoła, młyn i piekarnia) do produkcji chleba wystarczą zdecydowanie (chyba, że chcesz mieć żarcie w składowiskach).

Jeśli chodzi o ryby, sprawa ma się wyjątkowo prosto. W pobliżu możliwie największego zbiornika wodnego budujesz chatkę rybaka i czekasz na efekty. Łowienie może mu zająć niewiele czasu, najczęściej jednak jest odwrotnie. Im mniejszy zbiornik wodny, tym mniej w nim ryb i szybciej ich "zapas" się skończy. Jeżeli masz dostęp do jakiegoś sporego jeziorka, wówczas łowienie ryb może być Twoją jedyną formą produkcji pożywienia (postaw wówczas dwóch rybaków po obu stronach jeziora). Faktem jest jednak, że ryby "się kończą" i po pewnej ilości połowów pozostaje szukać innego miejsca na chatkę rybaka bądź rozwinąć inny kompleks produkcji żarcia.

Gdy już rozbudujesz swoje państwo, może się zdarzyć, że przy chorągiewkach będzie pełno ziarna, które spokojnie mogłoby być przerabiana na mąkę. Wówczas możesz (w tym konkretnym przypadku) próbować przynieść całe ziarno do zamku, umieszczając je na samej górze stosownego ekranu. Możesz również zwiększyć przydział ziarna do młynów i stodół, jeżeli nie jest on jeszcze włączony do maksimum. Głównym powodem takiego stanu rzeczy, tj. bałaganu na drogach, jest przesadzenie z którymś składnikiem (tu akurat z ziarnem). Absolutnie nie powinieneś dopuszczać, aby istniało np. dziesięć chat rolnika, przy czym tylko dwa, trzy młyny i piekarnie. W zasadzie każdy kompleks powinien istnieć dla siebie (tj. rolnik-młyn-piekarnia, bądź rolnik-stodoła-rzeźnia) i raczej nie powinno się tworzyć np. dwóch rolników na jeden młyn i piekarnię; już lepiej jest dobudować jeszcze jeden młyn i piekarnię.

NARZĘDZIA

W związku z faktem, iż do prawidłowego funkcjonowania Twojego państwa niezbędne są budynki związane w jakiś sposób z gospodarką i przemysłem, musisz zadbać o zaopatrzenie pracujących w stosowne narzędzia. Murarz nic nie zrobi bez kielni, rybak nie złowi nic bez wędki, rzeźnik nie dokona rzezi bez tasaka itd. Do produkcji młotka lub czegokolwiek innego niezbędna jest chata "narzędziarza",



OPISY





a w niej przynajmniej komplet (jeden na jedno narzędzie) deski i sztabki żelaza. Jest to, rzecz jasna, oczywiste i nie będę się na ten temat zbytnio rozpisywał, przypominając jedynie, że coś takiego, jak produkcja narzędzi, rzeczywiście istnieje i w każdej liczącej się wiosce być powinno. Po kilkugodzinnej grze i obsądzeniu się kilkoma składowiskami może zdziwić Cię fakt, iż przykładowo murarze wychodzą tylko ze "stolicy", a nie z pobliskiego "spichlerza". Czemu? Bo nie ma w nim narzędzi...

DROGI

Podstawową czynnością podczas gry w Osadników jest budowanie dróg. Wbrew pozorom, nie jest to wcale sprawa łatwa. Rzecz w tym, aby drogi prowadzić jak najkrótsze i w taki sposób, by Twoje lemmingi, ups!, to znaczy mieszkańcy chodzili po nich jak najszybciej. Prowadząc drogę po wzgórzu trzeba wziąć więc po uwagę, że ludzik będzie wchodził bardzo powoli, lecz schodził niezwykle prędko. Ważne jest również, aby nie stawiać zbyt wielu chorągiewek, gdyż ludziki będą sobie robiły zbyt duże przerwy (jeden idzie z towarem do chorągiewki, zostawia go, zabiera towar następny ludzik, zostawia... itd.).

Fakt szybszego schodzenia po górach można wykorzystać. Przykładowo żołnierze, po odpowiednim umiejscowieniu placówki, będą szli do niej znacznie szybciej (ważne podczas "wyścigu" z przeciwnikiem - która placówka wybuduje się najpierw, "spali" budynek przeciwnika).

MAGAZYNY

W związku z faktem, iż transport desek lub cegieł (bądź też czegokolwiek innego) z jednego końca państwa do drugiego może trwać zbyt długo, warto stawiać magazyny i tworzyć wokół nich autonomicznie funkcjonujące kompleksy gospodarczne (rolnik-młynarz-piekarz, rolnik-hodowca-rzeźnik, górnik-hutnik-wytwórca). Wówczas droga transportu towarów znacznie się skróci, co pozwoli Ci zaoszczędzić masę cennego czasu.

Magazyny służą nie tylko do magazynowania. Stanowią jakby miasta wojewódzkie. Są "wylęgarniami" nowych mieszkańców, ale też ośrodkami szkolenia zawodowego. Obiekty te mają również znaczenie militarne, gdyż trenowani są w nich żołnierze (jeden miecz i jedna tarcza na łeb). Magazynów nie można zaatakować - zostaną spalone, gdy wszelkie pobliskie placówki wojskowe trafią w ręce wroga. Przeciwnik nie może więc przejąć zgromadzonych w nich materiałów i wszystko, poza ludźmi, pójdzie z dymem. Żyć, nie umierać!

BUDYNKI MILITARNE

Niezwykle ważnym aspektem prawidłowej gry w Osadników jest zdobywanie nowych terenów i zużytkowanie ich (vide: gospodarka). Zajmiemy się teraz tą pierwszą sprawą. Aby zdobyć jakiś teren, należy postawić w pobliżu granicy (szereg słupków) jedną z budowli mających znaczenie czysto militarne, a są to:

- ***strażnice*** - małe "lepianki", które pozwalają w miarę szybko rozciągnąć się w terenie. W pojedynczej strażnicy może mieścić się maksymalnie trzech rycerzy. Jeden musi być w niej zawsze, pozostali mogą iść walczyć. Rycerze biją się tym waleczniej, im więcej w strażnicach jest sztab złota (maksimum - dwie). Waleczność zależy też od ich umiejętności. Żołnierze w strażnicach mogą się "wytrenować" najwyżej do poziomu PUNKA (vide: stopnie).

- ***warownie*** - różnią się od strażnic tym, że żołnierzy w nich zgromadzonych może być już ośmiu (maksimum zgromadzonego złota - cztery sztabki). Żołnierze trenują się tu zdecydowanie szybciej, lecz długość ich budowy jest o wiele dłuższa.

- ***twierdze*** - najbardziej masywne placówki militarne, mogą pomieścić aż do dwunastu żołnierzy, "wchłaniając" do ośmu sztab złota. Wybudowanie fortu bardzo blisko terenów przeciwnika jest strasznie ryzykowne, lecz gdy się powiedzie, wówczas zyskuje się OGROMNĄ przewagę. W twierdzach żołnierze trenują się najszybciej, jednak długość budowy jest straszna (warto postawić tę budowlę gdzieś blisko terenów kolegi, po czym zaprosić go na dłuuugą rozmowę przy ciastku i coli - a nuż się uda?!).

PAMIĘTAJ O PROTEKCJI WSZYSTKICH WAŻNYCH BUDYNKÓW!!! (HUTY, KUŹNIE, STODOŁY, FARMY, MŁYNY, SKŁADOWISKA ITD.)

CHARAKTERYSTYKA ŻOŁNIERZY

Wytrenowanie elitarnej grupy rycerzy ma ogromne znaczenie przy podbijaniu ziem przeciwnika. Strażnica z jednym dobrym żołnierzem potrafi się wybronić przed atakiem piętnastu ofierm. Oto wszystkie "stopnie" doświadczenia żołnierzy występujące w Osadnikach:

PIENIEK (pseudo: ***dupson***) - to najbardziej niedoświadczony i najsłabiej walczący żołnierz. Każdy człowiek po wręczeniu mu miecza oraz tarczy zostaje "pieńkiem" i później rozpoczyna trening. Proponuję absolutnie nie atakować nimi wroga, lecz czekać, aż "wykształcą" się na ludzi.

WIKING (pseudo: ***Ozzy***) - jest już wyższym stadium ewolucji w stosunku do "*pieńka*" (lepiej walczy), lecz nadal jest mięsem dla bardziej doświadczonych żołnierzy. Teoretycznie można już nim atakować, a praktycznie - lepiej poczekać.

ANIOŁEK (pseudo: ***Hinol***) - jest dosyć dobrym żołnierzem, który w większości przypadków powinien rozprawić się ze "standardowym wyposażeniem" strażnic wroga: "*pieńkami*" i "*wikingami*", o ile oczywiście nie będą oni wynagradzani zbyt dużą liczbą sztab złota.

PUNK (pseudo: ***Anka***) - to już całkiem przyzwoity wojak i znakomicie nadaje się zarówno do obrony, jak i ataku. Jeżeli nie znajdziesz złota, wówczas maksymalnym stopniem wtajemniczenia Twoich żołnierzy będzie właśnie "*punk*".

MASTER (pseudo: ***Szymon***) - to żołnierz elitarny, wyćwiczony według zaleceń NATO i niezastąpiony w bitwach. Po kilku godzinach gry rolę będą pełnily już tylko "***mastery***". "***Punk***" może przeistoczyć się w "***mastera***" dopiero wówczas, gdy w twierdzy jest odpowiednia ilość złota.

WALKA

Grając w Osadników możesz prowadzić walkę na bardzo wiele różnych sposobów. Jeżeli z natury jesteś agresywny, możesz nasłać na byle strażnicę np. 50 żołnierzy, jeśli nie - zaczynać grupką dwu lub trzyosobową, by w miarę postępów - dosyłać posiłki. Grając agresywnie z doświadczonym przeciwnikiem praktycznie nie masz najmniejszych szans. Wysyłając 50 rycerzy na twierdzę, skazujesz swoich żołnierzy na pewny wyrok śmierci i to nie dlatego, iż żołnierze wroga są herosami. Problem w tym, że po wysłaniu tak wielu swoich ludzi na terytorium przeciwnika zapraszasz go wręcz do ataku na swoje osłabione pozycje (skądś przecież to wszystko wychodzi). Po takim wybiegu możesz nic nie zyskać, a bardzo wiele stracić.



Jeszcze jedna sprawa: możesz wysłać i stu "pieńków" na twierdzę bronioną przez jednego "mastera" uzbrojonego w kilka sztab złota i guzik Ci z tego wyjdzie (99% szans, że przegrasz).

Walka agresywna ma również i swoje dobre strony. Po pierwsze, uniemożliwia przeciwnikowi wykonywanie jakichkolwiek operacji na atakowanym terenie (dziadek-geolog będzie sobie czekał kilka minut), co może również być chwytem, gdy wróg buduje małą strażnicę koło Twojej ogromniastej twierdzy i wiadomo na pewno, iż powstanie ona szybciej. Po drugie, najprawdopodobniej atakowana placówka trafi w Twoje ręce (o ile trzech żołnierzy ma średnie szanse, to przy pięćdziesięciu sprawa wygląda już inaczej). Niemniej tak naprawdę stosowanie zmasowanych ataków ma tylko i wyłącznie sens, gdy oblega się zamek (wówczas atakowany nie ma najmniejszych szans na kontratak) bądź pod groźbą spalenia jakiegoś cennego obiektu budującą się właśnie strażnicą wroga.

Co innego uniwersalna walka spokojna. Dzięki niej możesz atakować większą ilość placówek w tym samym czasie, rozsądnie dzieląc siły tak, aby móc każdą zdobyć. Pod uwagę trzeba wziąć również umiejętności żołnierzy oraz procent ich wytrenowania. Ten typ walki jest wskazany przy stopniowym opanowywaniu dużego terenu przeciwnika, lecz nie sprawdza się przy ataku na zamek, kiedy to i tak wiadomo, że większość żołnierzy polegnie.

Atakując fortyfikacje przeciwnika, nie daj się czarować. Nie chodzi Ci przecież, by bezsensownie podbijać cudze tereny, lecz by spalić stołeczny zamek oraz wszelkie ważniejsze budowle. Może się zdażyć, iż wszystkich żołnierzy wyślesz do walki o drugorzędne strażnice, a w chwilę później nie będzie nikogo, kto miałby zaatakować wrogie zamczysko.



PORADY KOŃCOWE

Czas na podsumowanie. Tak więc grając w Osadników, musisz działać następująco:

1. Gdy budujesz zamek, staraj się go usytuować jak najdalej od swych przeciwników.
2. Wybuduj tartak, drwala i leśnika, wszystkich w jednym, pełnym drzew miejscu, bądź takim, gdzie będzie można je zasadzić (w tym drugim przypadku powiększ liczbę leśników).
3. Zbuduj chatkę kamieniarza gdzieś pośrodku ich dużego usypiska.
4. Wybuduj kuźnię i dwie huty żelaza możliwie najbliżej zamku "stołecznego".
5. Wybuduj sześć strażnic po różnych stronach granicy.
6. Wyślij swoich geologów (od 2 do 4) w góry i postaraj się wybudować dwie kopalnie węgla i rud żelaza.
7. Jeżeli na Twoim obszarze działania znajduje się duże jezioro, wybuduj dwie chatki rybaków po obu jego stronach. Jeżeli nie ma żadnych jezior, wybuduj najpierw chatę rolnika, później młyn, a ostatecznie piekarnię. Upewnij się, że znajdują się one w bardzo bezpiecznym miejscu, a rolnik ma na swoje siewy dużo miejsca.
8. Wybuduj chatkę "narzędziarza" również w bardzo bezpiecznym miejscu.
9. W pobliżu wszystkich ważnych budynków wybuduj warownię lub twierdzę.
10. Wybuduj dodatkowe dwie kopalnie węgla, dwie kopalnie złota i postaw hutę tego najcenniejszego kruszcu (upewnij się, że są BARDZO dobrze chronione).
11. W tym momencie możesz mieć mało kamieni, poszukaj więc następnego miejsca do ich "obłupywania" lub zbuduj kamieniołomy (o ile możesz).
12. Wybuduj magazyn jak najdalej od zamku, a w jego pobliżu - cztery strażnice, dwie warownie lub twierdzę (przeciwnik będzie musiał zdobyć wszystkie, aby spalić Ci magazyn).
13. Jeżeli chcesz sprostać zapotrzebowaniu na żarcie, wybuduj jeszcze jedną chatę rolnika, fermę świń oraz rzeźnię (upewnij się, że są dobrze chronione).
14. Najlepiej atakuj wrogi budynek tylko wówczas, gdy siedzi w nim jeden żołnierz. Ilość żołnierzy można bardzo łatwo poznać po wysokości chorągiewki zawieszonej nad placówką.
15. Atakuj strażnice przeciwnika, których zdobycie może przynieść Ci korzyści, a wrogowi znaczne straty (tj. te przy ważnych budynkach czy kopalniach).

WSKAZÓWKI PRZY GRZE NA DWÓCH GRACZY

Wypada mi w tym momencie wspomnieć, iż jeszcze nikomu nie udało się pokonać mnie w Osadników (opcja dla dwóch graczy). Nie wierz innym - jam jest tym, któremu wierzyć winieneś. W każdym razie podzielę się z Tobą moimi rozważaniami dotyczącymi sytuacji, kiedy to dwóch maniaków gra przy jednym komputerze właśnie w Osadników.

Musisz nauczyć się oddziaływać psychologicznie na przeciwnika. Najlepiej czyń to zdobywając placówki wojskowe wroga - Twój kolega wkrótce się załamie (szczególnie jeżeli straci coś większego, powiedzmy fort czy basztę, a na dodatek - spali mu się kilka ważniejszych placówek). Wówczas możesz nakłonić wroga do zawarcia paktu: "Moi żołnierze nie zaatakują twoich stanic, pod warunkiem, że (...)". Cały czas pamiętaj jednak o odpowiednim rozporządzaniu gospodarką i przemysłem (tak jak o tym napisałem wcześniej). Acha, spróbuj również kiedyś zagrać z kumplem z pewną adnotacją, powiedzmy: nie atakujemy się nawzajem dopóki ilość mieszkańców któregoś z naszych państewek nie przekroczy dwóch tysięcy. Może być całkiem śmiesznie, a na dodatek - będziesz miał duuużo czasu na przygotowanie się do wojny.

KONIEC

Teraz mogę mieć już tylko nadzieję, iż po przeczytaniu tego artykułu wszelki przemysł i wszelkie kompleksy żywnościowe będą Ci pięknie kwitnąć, a Twój przeciwnik przez milisekundy nie zazna spokoju, torturowany przez prawdziwą elitę "*Masterów*". Jednocześnie chciałbym również skierować tonę pochwał do firmy **Blue Byte** - w mojej skromnej (?) podświadomości już kreują się światy z **The Settlers** części 2. Do owego czasu, żegnaj osadniku!

Frodo Baggins

STRATEGICZNA

100%

PC

386 DX

1 MB RAM



Theme Park

SUPLEMENT

Producent: Bullfrog

1. **WSKAZÓWKI OGÓLNE.**

Twój magazyn powinien być ciągle wypełniony towarami. Jeśli jest inaczej, tracisz na tym podwójnie. Po pierwsze, sklepy nie przynoszą Ci pieniędzy, a po drugie, nastrój zwiedzających pogarsza się. Uważaj jednak, by nie zamówić towarów więcej, niż będziesz miał wolnego miejsca w magazynie. W takim przypadku zamówione dobra po prostu przepadną (opłaca się później kupić większy magazyn).

Nie staraj się podnosić cen biletów wstępu na siłę i utrzymuj park w jak największym porządku. Również jeśli chodzi o stronę techniczną Twoich atrakcji, nie powinieneś jej zaniedbywać. Zbyt częste wypadki na pewno nie przyniosą Twojemu parkowi chwały.

W miarę możliwości nie zaciągaj większego kredytu, niż 100 tys. W przeciwnym razie możesz przeżyć na końcu roku przykrą niespodziankę. Poza tym staraj się go (kredyt) jak najszybciej spłacić.

Jeśli pomimo Twoich wysiłków interes nie będzie Ci szedł (będziesz znajdować się pod kreską), można spróbować temu zaradzić. Najpierw sprawdź, czy nie zatrudniłeś zbyt wielu pracowników (można ich zwolnić). Następnie obniż ceny wstępu (czasami to potrafi czynić cuda). Postaraj się również zamknąć słabe, nie cieszące się popularnością atrakcje oraz zwiększ prędkość działania pozostałych. Nie zapominaj po zakupie nowych atrakcji o odpowiednim zwiększeniu cen.

2. **WYBÓR MIEJSCA.**

Jako miejsce do założenia Twojego pierwszego parku powinieneś wybrać teren Wielkiej Brytanii (zresztą innego wyjścia na początku nie masz). Aby to uczynić, kliknij LPM na oznaczeniu na mapie (żółte kółko), a potem potwierdź kupno, wybierając opcję BUY LAND. Dalej należy wybierać kraje, w których stopień trudności jest relatywnie niski (polecam Skandynawię). Pod uwagę należy również wziąć zarówno liczbę mieszkańców, potencjalnych klientów i ich zamożność, jak również stopień inflacji i podatek, który przyjdzie Ci płacić (do czasu wykupienia ziemi od danego państwa). Ważnym elementem jest też ilość lat, w których zwolniony będziesz od wyżej wymienionego podatku. Najprościej jest w Japonii, gdzie stopień trudności jest mały, lecz cena ziemi wynosi ok. 20 mln. Jest to wprawdzie znaczna suma, jednak liczba i bogactwo mieszkańców w pełni ją usprawiedliwia. Poza tym warto później zainwestować w Ameryce (zarówno w północnej, jak i wschodniej jej części).

3. **ATRAKCJE.**

Atrakcje są w **Theme Park** najważniejszą rzeczą w całej grze. Nie przynoszą wprawdzie pieniędzy bezpośrednio, przyciągają jednak odwiedzających, przyczyniając się do zwiększania Twoich wpływów. Podczas ich kupowania powinieneś zwrócić baczną uwagę na następujące elementy: wśród atrakcji znajdują się takie, które działają szybciej i wolniej, są trwałe i mniej trwałe (ich naprawa zajmuje na początku więcej czasu niż ich działanie), przyciągające gości bardzo i trochę mniej. Na początku ogranicz budowy do TUNELU STRACHU (Ghost House) i KARUZELI Z FILIŻANKAMI (Merry-Go-Round). Postaraj się umieścić je naprzeciwko wejścia. Właściwie wszystkie atrakcje należałoby lokalizować na prostych drogach i obudować jakimiś ogrodniczymi dodatkami (drzewami, stawem, krzaczkami). Przy niektórych super atrakcjach można zbudować długą kolejkę, która pomimo takiej lokalizacji prawie zawsze będzie zapełniona. Ogólnie rzecz biorąc, do dobrych inwestycji zaliczyć należy: TUNEL STRACHU (Ghost House), KOLEJKA ÓSEMKOWA (Roller Coaster), wszystkie SHOWS oraz najdroższe atrakcje. Do złych (czytaj mało atrakcyjnych dla odwiedzających) należą: DUŻA ZJEŻDŻALNIA (Snakes And Ladders), TRAMPOLINA (Bouncy Castle) i z pewnymi wyjątkami KARUZELA FILIŻANEK (Merry-Go-Round). Na te ostatnie jest mało chętnych, a poza tym szybko się zużywają. W ogóle zakup mniej trwałych atrakcji polecany jest dopiero w ich najlepszych wersjach rozwojowych (min. 60 pkt.). Przy szybkich atrakcjach, takich jak KOLEJKA ÓSEMKOWA (Roller Coaster), PROM KOSMICZNY (Space Shuttle), czy OKRĘT PIRATÓW (Pirate Boat) zawsze powinieneś umieścić SUPER TOALETĘ (Super Toilet), jak również 1 POMOCNIKA (Handyman). W ten sposób dzieciaki nie będą zaśmiecać tak bardzo parku.

Atrakcje trwałe (powyżej Very Good) są zawsze mile widziane w każdym parku, gdyż nie wymagają zbytnich nakładów na ich utrzymanie. Do tych atrakcji nie musisz zatrudniać dodatkowych mechaników. Poza tym obojętne czy są one wolne czy szybkie (ich atrakcyjność możesz zwiększyć poprzez zwiększenie prędkości). Zaraz po ich wyprodukowaniu powinieneś umieścić jakąś w swoim wesołym miasteczku. Chodzi przecież o to, by posiadać jak największy i jak najbardziej urozmaicony park.

Atrakcje nietrwałe (poniżej Very Good) trzeba mieć ciągle na oku. Kupno takowych opłaca się dopiero, gdy po pierwsze, osiągną odpowiedni numer wersji, a po drugie, oferują wysoki stopień atrakcyjności. Dzięki temu wzrośnie zachwyt odwiedzających, a co się z tym wiąże, powiększą się również Twoje zarobki. Na dwie tego rodzaju atrakcje powinieneś zatrudnić co najmniej jednego mechanika.

Atrakcje, które możesz budować sam (wszelkie kolejki i tory) będą z pewnością największymi atrakcjami w Twoim parku (zarówno pod względem wysokości, jak i rozległości). "Troszczyć" się będą nie tylko o dobry nastrój odwiedzających, lecz



również o wysokość cen biletów wstępu. UWAGA! Na każdą atrakcję tego typu, nawet jeśli trwałość określona jest jako DOBRA (Good), zatrudnić powinieneś jednego mechanika. Te dodatkowe wydatki zwrócą się, kiedy szybkość działania (atrakcji) ustawisz na maksimum. Ponadto podczas budowy takich atrakcji nie powinieneś oszczędzać zbytnio na miejscu (można je budować nad drogami), z drugiej jednak strony trzeba je budować z "jajami", tj. tak by możliwe było wstawienie jeszcze kilku rzeczy: bud, strzelnic, sklepów i takich urozmaiceń, jak śruby (Cork Screw) czy beczki (Loop the Loop).

TOR WODNY (Rubber Tubing) i ÓSEMKOWĄ KOLEJKĘ (Roller Coaster) można budować przez cały park, gdyż przez te tereny (w odróżnieniu od innych atrakcji) mogą być budowane drogi. Podczas budowy ÓSEMKOWEJ KOLEJKI trzeba uważać, gdyż podczas jazdy odwiedzający bardzo łatwo mogą wypaść. UWAGA!!! Takie wypadki na pewno nie wpłyną pozytywnie na końcowy bilans parku. Ażeby temu zapobiec, unikaj budowania zakrętów po gwałtownym, stromym zjeździe, natomiast po długiej prostej staraj się lekko podwyższyć trasę, ażeby nieco zmniejszyć prędkość. Przed beczkami i śrubami powinieneś wręcz budować strome zjazdy. W ten sposób wagoniki łatwo osiągną prędkość wymaganą dla tych dość karkołomnych ewolucji. Perfekcyjnie zbudowana kolejka szybko stanie się główną atrakcją parku i znacząco zwiększy liczbę odwiedzających.

Podczas planowania parku warto również pamiętać o przedstawieniach (SHOWS - Clown Acts, Cowboy Acts, Medieval Acts, Dolphin Acts), które działają na gości, jak przysłowiowy magnes, a jednocześnie nadają Twojemu parkowi odpowiedni nastrój. Koło wyjścia dobrze jest ustawić jakąś strzelnicę bądź grę, ażeby wykorzystać dobry humor gości. Pilnuj też, aby kolejki nie były zbyt długie.

4. SKLEPY.

Kiedy już postawisz sklep (pamiętaj o zachowaniu odpowiedniej odległości od szybkich atrakcji) i zapewnisz mu porządne zaplecze (zamów towary), zajmij się ustalaniem cen. Pamiętaj przy tym, że obok biletów wstępu, jest to jedyna możliwość zarabiania pieniędzy. I tak, cenę oferowanych towarów zwiększaj do momentu, aż przechodnie zaczną omijać Twoje budki, złościć się i narzekać na zbyt wygórowane stawki (dymki).



Do dobrych sklepów (czytaj przynoszących dochody) należą przede wszystkim: SKLEPY Z PAMIĄTKAMI (Novelty Shop), BOUTIQUE (Gift Shop) oraz SALOON i STEAK-RESTAURANT.

Ogólnie rzecz biorąc, we wszystkich punktach gastronomicznych należy ustawić zawartość wydawanych towarów na dużo bądź bardzo dużo. Większa ilość równa się w tym wypadku większemu zainteresowaniu ze strony gości, a więc większym pieniądzom. Zawartość kofeiny powinna być nastawiona ciągle na dużo, ażeby utrzymać dobry nastrój wśród gości. Jeśli chodzi o lód w porcjach coli, sprawa jest podobna. Co ważne, zwiększenie lodu pozwala zaoszczędzić kilka mililitrów cennego płynu na każdym sprzedanym kubku.

5. BUDY I BUDKI.

Przy pomocy bud z kaczkami (Duck Shoot) i innych gier-strzelnic można w krótkim czasie nieźle zarobić. Poza tym przyczyniają się one do utrzymania dobrego nastroju wśród zwiedzających i jako takie nie powinny być zaniedbywane. Ważne jest jednak ich odpowiednie umieszczenie (Shows).

Ażeby maksymalnie zwiększyć zyski, polecam szczególnie jeden mały trick. Zwiększ wygraną do 4000 jednostek, zmniejszając równocześnie szansę trafienia do 1%. Następnie zwiększ opłatę za grę do wysokości 170-300 jednostek. W ten sposób możesz nieźle zarobić, nie tracąc pieniędzy na zbędne nagrody.

Najlepszymi miejscami do umieszczenia strzelnic itd. są tereny przylegające do atrakcji typu Show - Clown, Cowboys, Medieval, Dolphin. Ludzie wychodzący po spektaklu są we wspaniałym nastroju, dlatego też wielu próbować będzie swych szans na strzelnicach, nie zważając zbytnio na zasady. Poza tym większość gości odwiedza Show i strzelnice tylko raz podczas wizyty. Dzięki takiemu właśnie ustawieniu upieczesz dwie pieczenie na jednym ogniu.

I ostatnia uwaga w tym temacie - nie zakładaj więcej niż po dwie budki z każdego rodzaju w parku, gdyż potrzebować będziesz miejsca na ważniejsze rzeczy.

6. FEATURES.

Obok atrakcji, sklepów oraz cen, Features to kolejny czynnik kształtujący nastrój gości. Odwiedzający park duży nacisk kładą na odpowiedni wystrój parku, na ilość drzew, stawów i latarni, dlatego też powinieneś (oczywiście, w miarę posiadanych funduszy) zapełnić nimi możliwie każde wolne miejsce.

Zupełnie inaczej wygląda sprawa z toaletami. Jeśli o nie chodzi, to praktycznie należy sięgać tylko po te najlepsze (Super Toilet) i umieszczać je odpowiednich częściach parku (patrz wyżej).

Ustawienie latarni w regularnych odstępach wzdłuż alejek przyczyni się do przedłużenie pobytu gości w parku.

Posiadanie największej ilości ozdób stanowi jeden z celów gry. Z początku jednak wstrzymaj się z szaleńczym kupowaniem Features, gdyż szybko może się to odbić na stanie Twojego konta.



7. **ALEJKI I DROGOWSKAZY.**

Alejki muszą być tak ułożone, by prowadziły odwiedzających jak najkrótszą drogą do sklepów i atrakcji. Dużych obejść nikt nie będzie chciał używać. Jeśli Twój park będzie rozbudowany, zobaczysz, że atrakcje i sklepy w tylnej jego części w ogóle nie mają klientów. Ten problem możesz rozwiązać przy pomocy specjalnych drogowskazów, dzięki którym zwiedzający łatwo trafią do celu. Stawiaj je jednak tylko dla oznaczeń szczególnych atrakcji, gdyż w przeciwnym razie system oznaczeń stanie się nieczytelny. Drogowskazy możesz również umieszczać przy wyjściach z atrakcji. W ten sposób od razu skierujesz gości w pożądanym kierunku.

8. **AUTOBUS.**

W tym przypadku sprawa jest prosta. Im pojemniejszy autobus, tym więcej przewozi ludzi, a więc odwiedzających park. Dlatego ważne jest inwestowanie w rozwój tego środka lokomocji. Ulepszanie autobusu jest sprawą dość kosztowną. Średnio za jedno miejsce więcej będziesz musiał zapłacić ok. 2000 jednostek. Jednak im więcej ludzi zapłaci za bilet, tym więcej możesz zarobić (jeśli oczywiście ceny biletów nie będą zbyt wysokie).

9. **ZWIEDZAJĄCY.**

Odwiedzający park goście, nawet przy ustawieniu HAPPY, są dość często niezadowoleni. Głównym powodem takiego stanu jest brak odpowiedniego zaplecza gastronomicznego. W takich wypadkach należy sprawdzić czy w parku znajduje się wystrczająca ilość punktów: Pokey Cola, Big Time Fries czy Steak-Restaurant. Również i ten element wpływa na możliwość znacznego zwiększenia cen biletów. W przypadku, gdy prawie wszyscy zwiedzający są niezadowoleni, możesz szybko zamienić ich nastrój przy pomocy fajerwerków (Firework Display w menu PARK).

10. **WPŁYWY.**

Na początku powinieneś ustalić cenę wstępu na ok. 100 jednostek. Aby było to możliwe, potrzebujesz w swoim parku tylko trzech atrakcji i kilka sklepów. Później, w miarę rozwijania wesołego miasteczka (więcej atrakcji i sklepów), odwiedzający zapłacą za wstęp nawet i 500 jednostek. Nie należy jednak zbytnio zwiększać opłat. Kiedy będą one zbyt duże, ludzie przestaną po prostu odwiedzać Twoje wesołe miasteczko.

Doradca (Advisor), którego nie należy wyłączać właściwie na żadnym poziomie, daje Ci rady, kiedy i o ile powinieneś zmienić ceny w poszczególnych punktach parku. Pozwala to na stosowanie płynnej, a co za tym idzie skutecznej polityki cenowej.

11. **BADANIA.**

Ten element gry przysporzyć może z pewnością wiele kłopotów początkującym graczom. Ogólnie badania można określić krótkim stwierdzeniem: beczka bez dna. Bez pieniędzy przeznaczonych na badania nie będziesz miał dostępu do nowych atrakcji, sklepów i Features, a taka polityka doprowadzi w krótkim czasie do tego, że Twój park nie będzie stanowił dla gości żadnej atrakcji. Sukcesywnie zmniejszać się będzie liczba gości odwiedzających wesołe miasteczko, a co za tym idzie, liczba pieniędzy wpływających do Twojej kasy. Jeśli nie będziesz próbować ratować sytuacji i nie zareagujesz odpowiednio szybko, okaże się, że pozostałeś bez nowości, pieniędzy i z kasą pełną długów.

Na poziomie HAPPY nie trzeba przeznaczać pieniędzy na dodatkowe badania. Nowe atrakcje i sklepy są wówczas przydzielane automatycznie, nie będą jednak produkowana nowe Features. Ażeby temu zapobiec, przełącz na krótki czas stopień trudności na SIM GAME i przeznacz posiadaną gotówkę na produkcję Features. Po uzyskaniu oczekiwanych rezultatów przełącz stopień trudności na poprzedni. W ten sposób co jakiś czas, w miarę posiadanych zasobów pieniężnych, możesz sterować rozwojem poszczególnych części składowych swojego parku.

Dla bardziej ambitnych (czytaj: grających na wyższych poziomach) polecić można następującą kolejność. Za początku gry nie powinieneś inwestować w badania więcej, niż 2000 jednostek na miesiąc. Suma ta będzie i tak stanowiła obciążenie Twojego konta. Następnie rozwiń atrakcje do karuzeli z samolotami, a autobusy do wielkości 30-40 osób. Teraz zajmij się Features aż do odkrycia super toalet. Potem naprzemiennie sponsoruj rozwój atrakcji i sklepów. Kiedy tylko proces ten dobiegnie końca, zajmij się rozwojem większych autobusów i dokształcaniem personelu. Godnym polecenia jest fakt inwestowania od początku w ulepszanie atrakcji. Dzięki temu przy mniejszych nakładach finansowych szybciej osiągasz wyższy i lepszy ich rozwój.

12. **PERSONEL.**

Najważniejszymi pracownikami są bez wątpienia MECHANICY (Mechanic) i POMOCNICY (Handyman). Bez tych pierwszych urządzenia szybko się zużywają, co może spowodować ich całkowite zniszczenie. W konsekwencji prowadzi to do tego, że miejsce, na którym znajdowała się dana atrakcja, nie będzie nadawało się do dalszego użytku. Strata okaże się szczególnie dotkliwa, kiedy zniszczeniu ulegną atrakcje znajdujące się najbliżej wejścia. Ci drudzy to typowe "złote rączki" od brudnej roboty. W zależności od potrzeby mogą sprzątać park, strzyc trawę bądź wykonywać inne prace porządkowe.

W celu utrzymania spokoju w Twoim parku, należy również zatrudnić



ZESTAWIENIE POSZCZEGÓLNYCH MIEJSC

MIEJSCE	KOSZT	POZIOM	LICZBA MIESZK.	POTENCJALNI KLIENCI	STOPIEŃ INFLACJI	OPROCENTOW. KREDYTU	GOSPODARKA	PODATEK	ILOĆ LAT ZWOLN. Z PODATKU
Afryka Pd	5,6 mln	przeciętny	40,0 mln	600 mln	10,00%	13,00%	średnia	9,0 tys	4
Alaska	3,0 mln	ciężki	1,5 mln	300 mln	2,75%	3,25%	średnia	4,0 tys	8
Antarktyda	1,0 mln	sup. ciężki	0,1 mln	50 mln	0,10%	0,10%	biedna	0,1 tys	15
Argentyna	1,9 mln	ciężki	75,0 mln	500 mln	25,00%	27,50%	średnia	7,5 tys	4
Australia	1,4 mln	przeciętny	30,0 mln	300 mln	6,00%	7,50%	średnia	10,0 tys	4
Brazylia	1,8 mln	sup. ciężki	250,0 mln	750 mln	100,00%	50,00%	biedna	3,0 tys	5
Chiny	12,0 mln	przeciętny	1000,0 mln	1,295 mln	10,00%	10,00%	średnia	6,5 tys	2
Egipt	0,3 mln	przeciętny	60,0 mln	500 mln	15,00%	17,50%	średnia	7,5 tys	3
Europa	5,0 mln	łatwy	50,0 mln	400 mln	4,50%	5,25%	bogata	20,0 tys	3
Grenlandia	2,0 mln	b. ciężki	200,0 mln	100 mln	0,50%	0,75%	biedna	0,5 tys	10
Indie	1,0 mln	b. ciężki	850,0 mln	2000 mln	50,00%	65,00%	biedna	2,5 tys	5
Jakucja	0,7 mln	sup. ciężki	1,0 mln	100 mln	40,00%	45,00%	biedna	3,0 tys	2
Japonia	20,0 mln	łatwy	100,0 mln	750 mln	1,00%	1,00%	bogata	40,0 tys	3
Kuwejt	8,0 mln	przeciętny	10,0 mln	250 mln	6,50%	15,00%	bogata	25,0 tys	2
Nigeria	0,3 mln	przeciętny	65,0 mln	1000 mln	12,50%	14,00%	średnia	10,0 tys	8
N. Zelandia	0,7 mln	przeciętny	15,0 mln	100 mln	4,00%	4,50%	średnia	12,5 tys	4
Peru	1,5 mln	b. ciężki	100,0 mln	500 mln	30,00%	42,50%	biedna	2,0 tys	4
Płn. USA	7,5 mln	łatwy	50,0 mln	350 mln	3,25%	3,50%	bogata	17,5 tys	3
Rosja	5,0 mln	b. ciężki	100,0 mln	800 mln	40,00%	50,00%	biedna	5,0 tys	2
Skandynawia	0,4 mln	łatwy	70,0 mln	350 mln	2,50%	3,50%	bogata	15,0 tys	4
W. Brytania	0	łatwy	55,0 mln	300 mln	4,00%	4,75%	bogata	20,0 tys	3
Wsch. USA	9,0 mln	łatwy	50,0 mln	450 mln	3,00%	4,00%	bogata	22,5 tys	3

odpowiednią liczbę POLICJANTÓW (Guard). Na początku wystarczy jeden. Są oni wprawdzie drodzy (450 jednostek na miesiąc), jednak dzięki nim nie powinieneś mieć większych kłopotów ze złodziejami i bandami Rockersów kradnących Twoje towary i niszczących atrakcje.

Poza tym warto zatrudnić SIŁACZA (Strong Man), MISIA (Teddy Man) i np. CZŁOWIEKA REKINA (Shark Man). Będą oni pomocni szczególnie podczas brzydkiej pogody, kie-dy nastrój gości szybko się pogarsza.

13. **NEGOCJACJE PŁACOWE i NEGOCJACJE CEN TOWARÓW.**

Nigdy nie dopuść do zerwania rozmów! Podczas negocjacji płacowych między pracodawcą (Tobą) i Twoimi pracownikami staraj się zwiększać swą ofertę możliwie małymi krokami (nie więcej niż 0,5-1,0%). Przeciwnik z reguły zmniejsza swoje żądania w szybszym tempie. Również jeśli po wielokrotnym zwiększeniu oferty trochę ją zmniejszysz, negocjator strony pracowników zaniży swoje żądania. Dopiero, gdy dojdzie do tego, że na stole pozostaną już tylko 1 lub 2 keksy, bądź też bicie serca zbliżać się będzie do zawału, trzeba szybko zwiększyć swoją ofertę. Mimo większych kosztów i tak będzie to dla Ciebie bardziej opłacalne, aniżeli generalny strajk wszystkich pracowników.

Także po zerwanych negocjacjach cen towarów czekają Cię same "przyjemności". Cena ich automatycznie wzrasta o 10%, nierzadko nawet całkowicie wstrzymany zostaje ich przywóz. Jedynie na najprostszym poziomie nie musisz zaprzątać sobie głowy ciągłymi podwyżkami.

14. **GIEŁDA.**

Ten sposób zarabiania pieniędzy polecam prawdziwym rekinom finansowym. Jest on jednak tylko wtedy opłacalny, kiedy interesy idą dobrze.

Na początku rozgrywki wykup wszystkie swoje akcje. Pozostanie jedynym akcjonariuszem parku to pierwszy krok do sukcesu, w przeciwnym razie to inni będą czerpać zyski z Twojej pracy. Jeśli zdarzy się, że część Twoich akcji znajdzie się w rękach przeciwników, wystarczy zamknąć park na dwa miesiące. W ten sposób ich wartość spadnie i będziesz je mógł z łatwością odzyskać.

Zawsze inwestuj w park, który nie ma zbyt wielu akcjonariuszy. Jest to bardzo ważne, gdyż przy większej ilości inwestorów nie pozostaje pierwotnemu właścicielowi (po wypłacie dywidend) zbyt wiele pieniędzy na rozwój parku. Jeśli będziesz miał możliwość wykupienia wszystkich akcji danego parku (przejęcia nad nim kontroli) nie zastanawiaj się zbyt długo. W ten sposób pozbywasz się jednego konkurenta.

Dariusz Lewkowski





STRATEGICZNA

75%

PC 386

tylko AGA

CD-32

OPISY



DRAGONSTONE

Producent: Core Design

Gra **Dragonstone** jest wolną kontynuacją *Darkmere*. Pierwotnie miała ona nosić nazwę Darkstone, ale autorzy w końcu zdecydowali się na inny tytuł.

Ten typ gier zawsze trudno było mi zaklasyfikować. Z całą pewnością nie są to rasowe przygodówki ani też rasowe role-playing, tylko coś pośredniego. Takie gry służą nam, rolplejowcom, jako przerwy między poważnymi zadaniami.

Dragonstone różni się od swej po-przedniczki rzutem (tam w pełni izo-metryczny, tu trochę z góry i trochę z boku). Gra jest także znacznie łat-wiejsza od swej poprzedniczki. Istot-ną innowację stanowi natomiast moż-liwość wyboru postaci - męskiej (silniejsza fizycznie) lub żeńskiej (silniejsza psychicznie). W sumie nie ma to większego znaczenia, ale przyjmij-my, że opisujemy grę dla żeńskiej po-staci.

Zacznijmy może od tego, że... nie żyjesz. Powstałaś z martwych, aby dopełnić przepowiedni i uratować kraj przed Złem. Reszty historii dowiesz się podczas gry.

1. **WOODLANDS** (bez kodu).

W lesie tak długo zabijaj agresywne rośliny, aż znajdziesz zioła (herbs). Zanieś je czarownicy, która mieszka w chatce na północy. Gdy dasz jej zioła, zrobi dla Ciebie miksturę (broth) i da scroll, posiadający moc Ziemi. Znajdź krąg kamiennych słupów, stań pośrodku i użyj scrolla. Znajdź most. Mostu pilnuje stary druid. Nie bądź w stosunku do niego agresywny, bo będziesz musiał zapłacić więcej, niż 10 złotych monet za przejście. Znajdź trzy kamienne słupy nad wodą. Stojąc pomiędzy nimi użyj scrolla. Znajdź kawałek kamienia (strange stone). Poszukaj okrąg, w którym jeden słup będzie ułamany. Użyj kamienia i scrolla. Znajdź drewno. Wróć i poszukaj zerwanego mostu. Napraw go za pomocą drewna. Idź dalej, starając się unikać małych pajączków. W końcu dojdziesz do wielkiego pająka. Zabij go, stań między słupami i użyj scrolla.

2. **VILLAGE**

(By5AUaLbtoImX4n9FkHN).

Znajdź karczmę. Pogadaj z karczmarzem i wypij darmowego drinka (nie radzę dużo pić). Dosiądź się do gościa (nazywa się Heddy) przy kontuarze, który zacznie narzekać na wszechobecnych barbarzyńców i po chwili wyjdzie. Wyjdź z karczmy i idź na dół. Barbarzyńcy widać nie lubią, jak się na nich psioczy, bo umierający Heddy właśnie leży w krzakach. Porozmawiaj z nim. Da Ci klucz do swego domu i zacznie mówić coś o tajnym przejściu, ale nie dokończy, gdyż umrze. Przeszukaj jego ciało i zabierz srebrny otwieracz do butelek. Idź do ostatniej chaty po lewej. To dom drwala Larsa, który niestety jest chory. Daj mu miksturę wiedźmy. Lars poczuje się lepiej i pójdzie spać. Idź do sklepu i kup naczynie (bucket), pomimo iż jest połamane. Idź za chatę Larsa. Spotkasz tam właściciela, który pokaże Ci tajne przejście. Udaj się do szefa wioski, Olafa. Opowie Ci historię. Dawno temu, świat był bezpieczny, gdyż porządku broniły cztery boginie-wojowniczki. Niestety, wódz barbarzyńców Ataruk, uknuł intrygę. Porwał córkę Olafa i zmusił go, by zaprosił jedną z bogiń. Bogini wpadła w pułapkę barbarzyńców i została zabita przez Ataruka. Nie wiadomo, co stało się z jej siostrami. Wkrótce nadeszło Zło pod postacią smoków pustoszących ląd. Barbarzyńcy okupują ląd i nikt nie może się im sprzeciwić. Po wysłuchaniu historii udaj się do kowala, który za drobną opłatą ulepszy Ci miecz i naprawi naczynie. Do naczynia nalej wody i udaj się do chaty Heddy'ego (ostatnia po prawej stronie). Otwórz drzwi kluczem i wejdź do środka. Zagaś palenisko wodą - tajne przejście stoi otworem. Znajdziesz chatę, w której mieszka druid. Uzupełni Twój scroll o moc Wody. Odnajdź trzy kolumny stojące nad wodą i użyj scrolla. Przejdź na drugą stronę i znajdź domek czarownicy. Niestety, nie może przygotować żadnych wywarów, gdyż ktoś ukradł jej książkę "kucharską". Odnajdź kolejne tajne przejście, na południe od domu Larsa. Ponownie spotkasz Larsa, który podaruje Ci linę. Wejdź do pierwszej chaty i porozmawiaj z Amber. Okaże się, że jej bliźniacza siostra





Sable, kradnie różnie rzeczy i winę zrzucono na Amber. Poprosi Cię o pomoc - musisz zanieść list do Olafa - a w zamian poszuka książki czarownicy. Zanieś list do Olafa i przynieś Amber odpowiedź. Książkę zanieś właścicielce i kup dwie mikstury: Psy Potion (wzmacnia Twoje uderzenie psychiczne) i Poison (truciznę). Idź do karczmy, zejdź do piwnicy i wrzuć truciznę do maszyny warzącej piwo. W ten sposób uwolniłeś wioskę od nadmiaru barbarzyńców, a karczmarza od nadmiaru klientów, ale jakoś nikt się tym nie zmartwił. Idź do Olafa, który ci podziękuje i wskaże drogę, która doprowadzi Cię do źródła zła - Wyspy Smoka. Jednak zanim do niej dotrzesz, musisz przebyć jeszcze długą drogę.

3. **MOUNTAIN IMPOSSIBLE**
(rM5DG-yIgoiDXAJLOk5B).

Jest to najtrudniejszy poziom gry. Jeśli go pokonasz, Twoje szanse na szczęśliwe zakończenie tej historii bardzo się zwiększą. Wejdź do podziemi. Stań nad przepaścią. Aby znaleźć się po drugiej stronie, użyj scrolla. Wyjdź z jaskini (jeśli piszę "wejdź i wyjdź z jaskini", oznacza to jej przejście, tzn. musisz wejść jednym wejściem, a wyjść drugim) i idź w lewo. Przy rzece napełnij naczynie wodą. Wejdź do podziemi. Strzel w słup po drugiej stronie przepaści. Uważaj, przy przechodzeniu przez most, spotkasz pierwszego kamiennego golema. Znajdź dziurę. Nalej do niej wody z naczynia i użyj scrolla - teleportujesz się. Weź kryształową skrzynkę (crystal box). Wróć i użyj jej przy dwóch kolumnach. Znajdź skrzynkę i wyjdź z podziemi. Idź w prawo, na dół, weź kolejną skrzynkę. Idź na górę, użyj kamieni przy kolumnach. Idź w lewo, stań między kamiennymi kolumnami i użyj scrolla. Wejdź do jaskini, znajdź dziurę w suficie i użyj liny. Wejdź do jaskini. Usłyszysz wołanie o pomoc (Help!). Podejdź do przepaści i za pomocą liny uratuj Tazia. Wdzięczny górnik da Ci kryształową skrzynkę. Znajdź drugą skrzynkę i zrób sobie przejście. Wyjdź z jaskini. Przed dziurami użyj scrolla. Po lewej znajdziesz jedną kryształową skrzynkę, a po prawej drugą. Napełnij naczynie wodą i wejdź do jaskini. Nalej wodę do dziury i użyj scrolla. Weź kryształową skrzynkę i wracaj. Idź w lewo i wyjdź z jaskini. Znajdź brakującą skrzynkę i otwórz sobie przejście. Wejdź w pierwszą jaskinię jaką napotkasz. Spotkasz tam Noctilio, przedstawiciela rasy batmanów (nie tego z Gotham, tylko pół człowieka, pół nietoperza). Batman przedstawi Ci swój problem. U źródła rzeki czai się zło, które zatruwa wodę i ryby. Bez pożywienia batmani zginą. Noctilio pomoże Ci, jeśli Ty pomożesz jemu. Idź w lewo. Przejdź przez jaskinię. Znajdź cztery kamienne słupy i stojąc pomiędzy nimi użyj scrolla. Znajdź skrzynkę i przejdź przez jaskinię. Na zewnątrz wejdź wyżej i wskocz do dziury. Weź skrzynkę i wróć za pomocą liny. Wróć przez jaskinię. Za pomocą skrzynek otwórz przejście. Stań pomiędzy słupami i użyj scrolla. Wejdź na wysepkę i ponownie użyj scrolla - zło czające się w wodzie zostało zneutralizowane. Wróć do batmana i porozmawiaj z nim. Wdzięczny Noctilio, gdy dowie się, że udajesz się na Wyspę Smoka (Dragon Isle), zaproponuje Ci drogę powietrzną - podróż balonem. Uzupełni także Twój scroll o moc Wiatru. Wejdź do balona. Niestety, balon ma drobny defekt - lata tylko w dół. W ten sposób, zamiast na Wyspie Smoka, znalazłaś się w...



4. **PETIT PORT**
(rM5VTwLI4osDv4nLOk5N).

Zabierz z rozbitego balona materiał (material) i idź w lewo. Zajdź do karczmy. Spotkasz tam znajomego z wioski mnicha, który uzupełni Twój scroll o ostatni brakujący element - moc Ognia. Zejdź do piwnicy i weź pustą beczkę (empty barrel). W następnym budynku kup Psy Potion - Twoja moc psychiczna znów się podniesie. Idź na dół i porozmawiaj z rybakiem. Zamień swoje naczynie (bucket) na rybę. Idź teraz na prawo, od rozbitego balonu. Zajrzyj do stolarza, który jest na tyle uprzejmy, że wykona Ci tratwę, o ile dostarczysz mu drewna (w jego domu znajdziesz pieniądze). Idź pod następny dom. Tak długo rozmawiaj z żebrakiem, aż da Ci lepszy miecz. Wejdź do domu. Panienka



Idź do górnego (aby się teleportować, oczywiście użyj scrolla). Idź do góry, znajdź kulę (dragon orb). Na dole znajdziesz znak, który przeniesie Cię na sam początek. Dolny znak - na dole kula, na górze znak. Lewy znak - na dole kula, na górze znak. Prawy znak - po lewej kula, po prawej znak. Użyj czterech kul na czterech słupach i użyj scrolla na środkowym znaku. Znajdziesz się przed ostatnim smokiem. Zabierz serce.

11. **DRAGON ISLE - WIND TEMPLE**
(Gk5g4-oTtsKpv4JZOUPr).
Podejdź do dziewczyny uwięzionej zaklęciem i użyj scrolla, by ją



każe zanieść Ci pustą beczkę na dół. Zrób to. Na dole znajdziesz łom (crowbar) i pieniądze. Idź przed statuę, obok której wylądował Twój balon. Zamień łom na trójząb. Idź do karczmy i mimo wysokiej ceny, zapłać za pokój. Na górze, w remontowanym pomieszczeniu, za pomocą trójzęba poobrywaj deski z podłogi (wandal!). Zanieś je do stolarza. Wyjdź przed dom i porozmawiaj ze stolarzem. Na tratwie użyj trójzęba, liny i materiału z balonu. Możesz już wsiadać i płynąć na...

5. **DRAGON ISLE - THE GATEWAY**
(Bk5Vbw3btoIpX4nXFTPN).
Znajdujesz się przed główną bramą. Stań przed dziurą i czterokrotnie użyj scrolla. Podnieś kulę (dragon orb) i włóż ją na miejsce uszkodzonej, na słupie. Brama stanie otworem.

6. **DRAGON ISLE - EARTH TEMPLE**
(GM5gbwxb5oGpv4nXFTPN).
Świątynie czterech żywiołów to najprostsza część gry. W Świątyni Ziemi po prostu idź naprzód, na znakach smoka używaj scrolla, naciskaj przyciski, które otwierają przejścia i rozwalaj przejścia w murze. Po drodze musisz skompletować cztery kryształy (strange crystals). Przed bramą włóż cztery kryształy w odpowiadające im miejsca.

7. **DRAGON ISLE - EARTH TEMPLE**
(Gk4DzwxbtoBpv4nXFTPN).
Staniesz przed pierwszym smokiem (a właściwie smoczycą, co oczywiście zależy od wyboru postaci). Okaże się, że jest to jedna z Twoich trzech sióstr. Przedtem byłyście czterema boginiami-wojowniczkami, ale na skutek działania złych mocy, Ciebie zabito, a je zamieniono w smoki. Nic już się nie da zrobić. Twoje siostry przeszły na stronę Chaosu. Zabij smoka i zabierz jego serce (dragonstone).

8. **DRAGON ISLE - WATER TEMPLE**
(GM4VU-xTtoKpv4nDOTPN).
W Świątyni Wody postępuj analogicznie jak w Świątyni Ziemi.

9. **DRAGON ISLE - WATER TEMPLE**
(Gk4VT-eT5o8pv4nDOTPB).
Spotkanie z drugim członkiem rodziny. Zabierz serce.

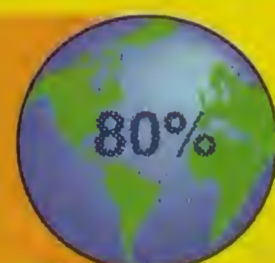
10. **DRAGON ISLE - FIRE TEMPLE**
(Gr4g4-sTtsIpX4nZFUPB).
W Świątyni Ognia znajdują się cztery znaki (punkty teleportacyjne).

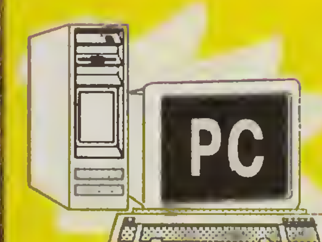
uwolnić. Okaże się, iż jest to Kirstie, porwana córka Olafa. Gdy odejdzie, podejdź do swoich sióstr i włóż każdej odpowiadające jej serce. Gdy to uczynisz, dołącz do nich, stając na swoim miejscu.

Marcin Jaskólski
"Little Horror"

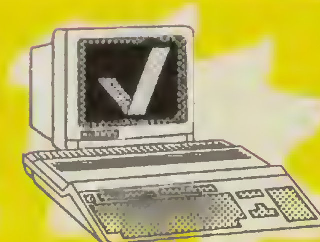
PS. Jeśli kody nie będą działać, zamień "g" na "y". I odwrotnie.

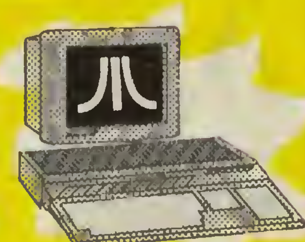
PRZYGODOWA





386


1 MB RAM


Atari ST



ROZWIĄZANIE KONKURSÓW ŚWIĄTECZNYCH

KONKURS OBRAZKOWY

W tym konkursie należało odgadnąć tytuły gier z których na obrazkach zostały przedstawione fragmenty ekranów.

Prawidłowe odpowiedzi:

Obrazek 1 - FIFA International Soccer
Obrazek 2 - Fliper (Epic Pinball) - stół Android
Obrazek 3 - Ishar 3 - The Sevent Gates of Infinity
Obrazek 4 - Heimdall 2 - Into the Hall of Worlds

NAGRODY WYLOSOWALI:

Kamil Bernatowicz
Katowice

Maciej Błażejczyk
Ustka

Przemysław Bednarek
Gniezno

Szymon Pustelnik
Wodzisław Śląski

Tomasz Niedoba
Kraków

KONKURS CHOINKOWY

W tym konkursie należało znaleźć i policzyć ukryte wśród grafik choinki świąteczne.

Prawidłowe odpowiedzi:

1. Podkład na str. 10.
2. Podkład na str. 14.
W sumie daje to 2 (słownie: dwie) choinki.

NAGRODY WYLOSOWALI:

Łukasz Dudek
Tarnobrzeg

Tomasz Olszewski
Łódź

Michał Woźnica
Tychy

Grzegorz Kawala
Trzebinia

Tomasz Świderski
Biała Podlaska

Nagrody, gry komputerowe, prześlemy pocztą.
WSZYSTKIM ZWYCIĘZCOM SERDECZNIE GRATULUJEMY!

Na koniec informujemy, że postanowiliśmy przedłużyć termin wyłonienia laureatów krzyżówkowych o jeden miesiąc, ponieważ wielu z Was dopiero teraz próbuje swoich sił w tej konkurencji. Tak więc rozstrzygnięcie nastąpi razem z konkursem o firmie MicroProse (z nru 1/95).



METROPOLIS W KONTRATAKU

Rozmowa ze współwłaścicielem firmy METROPOLIS, Adrianem Chmielarzem

Piotr Pieńkowski - ***Słyszałem, że Metropolis zmniejszył ostatnio swój skład osobowy.***

Adrian Chmielarz - I tak, i nie. Pożegnaliśmy się Andrzejem Michalakiem, dotychczasowym współwłaścicielem firmy, i obecnie zarządzamy Metropolisem razem z Grzegorzem (*Miechowskim - przyp. red.*). Ale sama firma powiększyła się o dodatkowych dwóch grafików, animatora i muzyka, nie licząc ludzi pracujących przygodnie.

P.P. - ***A więc rozwój?***

A.CH. - Tak. Naszą pierwszą grą była "Tajemnica Statuetki". W ciągu roku sprzedaliśmy jej cztery tysiące egzemlarzy i... gra sprzedaje się dalej. To dzięki niej możemy rozwinąć swoją działalność.

P.P. - ***Jeśli już mowa o działalności, to doszły mnie słuchy, że pracujecie nad jakimś hitem, który całą konkurencję rzuci na kolana.***

A.CH. - Widzę, że świat jest jednak mały. Tak, to prawda. "Teenagent" to nasza ukochana dziecinka, w której pokładamy wiele nadziei. Nazwa jest grą słów - angielskich ze względów komercyjnych - łączących wyraz teenage (nastolatek, nastoletni) z wyrazem agent (agent). Gra opowiada o przygodach pewnego chłopaka, który niesamowitym zbiegiem okoliczności zostaje zatrudniony do pracy dla organizacji RGB. Organizacja ta jest tak tajna, że nawet jej szef nie wie, co oznacza wspomniany skrót. Po odpowiednim przeszkoleniu bohater zostaje wysłany do cichej i miłej, na pierwszy rzut oka, wioski gdzieś w Europie, w celu przedarcia się na teren dobrze strzeżonej posiadłości podejrzanego bogacza... Prace nad scenariuszem trwały ponad miesiąc i jest się czym pochwalić, ale nie chcę za wcześnie zdradzać wszystkich pomysłów. Generalnie rzecz biorąc, gra kładzie szczególny nacisk na przygodę, ciekawą akcję i humor - ten ostatni w każdej postaci, to znaczy od kawałów abstrakcyjnych, jak w filmach "Hot Shots" czy "Naked Gun", po dowcipy pełne odnośników do naszej kultury (masowej i nie).

P.P. - ***A więc kolejna przygodówka?***

A.CH. - Tak, ale przygodówka o specyficznym sposobie sterowania. Takiego interfejsu użytkownika, jaki wymyśliliśmy w grze, jeszcze nigdzie nie było, choć nieco podobny - ale tylko nieco - można znaleźć w grach "Beneath a Steel Sky" i "Sam & Max Hit the Road" czy jakimkolwiek innym "lukasartsie". W każdym razie sterowanie główną postacią jest bajecznie proste, zaś sam bohater nie może zginąć ani zapętlić się w grze (np. przez niewykonanie jakiejś czynności). Po prostu postanowiliśmy położyć większy nacisk na rozrywkę, niż męczenie się gracza z wymysłami programisty.

P.P. - ***A jak będzie wyglądała sama gra?***

A.CH. - Tła rysowane są ręcznie przez jednego z grafików Gdańskiego Klubu Fantastyki, Andrzeja Dobrzyńskiego, i jesteśmy z nich naprawdę zadowoleni. Andrzejowi każdy taki rysunek zajmuje trzy, cztery dni i tyle samo trwa jego poprawka po zeskanowaniu. Jeśli chodzi o animacje, to posługujemy się tutaj kamerą, po czym obrabiamy postacie do komputerowej formy graficznej w ten sposób, by zmieniły się w "jakby rysowane", zostawiając naturalność ruchów i cieni. System taki nazywa się rotoscoping.

Patrząc na program od strony technicznej, jest on w całości pisany w asemblerze, z komentarzami po angielsku. W tej chwili sam tekst źródłowy do głównego EXEka zajmuje 650 kB, a w to nie wchodzą drivery muzyczne oraz wszystkie programy pomocnicze - narzędzia stworzone specjalnie do tworzenia gier przygodowych oraz linkery, kompresory itd. Jeśli zdecydujemy się pozostawić grę w postaci nie skompresowanej, to zajmie ona na twardzielu gracza piętnaście, dwadzieścia megabajtów.

P.P. - ***Na jaki sprzęt wypuścicie tę grę?***

A.CH. - W tym temacie szykujemy niezłą niespodziankę, ponieważ "Teenagent" będzie hulał nawet na PC 286 z mono monitorem! Naturalnie, gra może też wykorzystać zalety lepszego sprzętu. Na przykład posiadacze karty dźwiękowej Gravis usłyszą całą rzecz, włącznie z efektami, w pełnym stereo. A więc dla każdego coś miłego.

P.P. - ***A co z wersją na Amigę?***

A.CH. - No cóż, przyznam, że nie przewidujemy takowej. Wiemy, że Amiga stoi mocno, ale... Amigowcy, nie bijcie!

P.P. - ***Kiedy "Teenagent" pojawi się na rynku?***

A.CH. - Prace nad projektem trwają od stycznia 1994 roku. Mamy uzasadnioną nadzieję, że gra ukaże się w pierwszych dniach lutego.

P.P. - ***Rozumiem, że oczekujecie sporego sukcesu.***

A.CH. - Przez cały ten rok harowaliśmy naprawdę bardzo ciężko, nierzadko nawet rezygnując z życia osobistego, a także ze studiów dziennych. Wszystko po to, by "Teenagent" był jak najlepszy. Nie dziwi więc chyba fakt, że oczekujemy rekompensaty za nasze poświęcenie (ha, ha). Myślę, że mogę tu zdradzić pewien sekret. Otóż zamierzamy wystartować z grą również na Zachodzie. Trzymajcie za nas kciuki, bo albo wydamy ją przez pewną wielką firmę, albo nam odbije i zrobimy to sami. Kto nie ryzykuje, ten ginie.

P.P. - ***To naprawdę spora niespodzianka. Czy nie obawiacie się fiaska? Przecież na Zachodzie konkurencja jest kilkakroć większa niż u nas.***



A.CH. - "Tajemnica Statuetki" miała jedną, cenną zaletę, a mianowicie scenariusz. Ale wtedy było za wcześnie, by startować na Zachodzie. "Teenagent" posiada znakomity scenariusz, niesamowitą grafikę i animację oraz digitizowaną, wielokanałową muzykę i samplowane efekty dźwiękowe. Myślę, że wszystko to razem daje nam spore szanse. Pokazywaliśmy zresztą grę na targach ECTS w Londynie i dostaliśmy od wielu zachodnich firm duże brawa. Czy trzeba większej zachęty?

P.P. - ***Wnioskuję, że "Teenagent" to właściwie już sprawa zamknięta. A co poza tym macie na warsztacie?***

A.CH. - W tej chwili pracujemy także nad drugą częścią "Tajemnicy Statuetki". Tym razem nasz ulubiony gliniarz przybywa do... Polski. Jak poprzednio, będzie trochę okultyzmu, choć tym razem w wydaniu duchów i lochów. Gra będzie w całości digitizowana; zatrudniamy do jej produkcji profesjonalnych aktorów. Fajne babki też będą! "Tajemnica Statuetki 2" ukaże się na CD-ROM, a obcięta wersja na dyskietkach, ale kiedy to nastąpi, trudno w tej chwili powiedzieć.

P.P. - ***Jakie macie plany na przyszłość?***

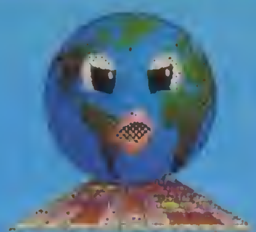
A.CH. - Dotychczas ja zajmowałem się programowaniem i pisaniem scenariuszy do gier, a Grzesiek - animacjami i dopieszczaniem grafiki. Po wydaniu "Teenagent" chcemy już tylko zarządzać firmą. Wkrótce zaczniemy zresztą szukać programistów i grafików, którzy by nas zastąpili. Korzystając z okazji, chciałbym ogłosić, że wszyscy chętni mogą się do nas zgłaszać już teraz - z tym, że interesują nas tylko profesjonaliści (sorry do wszystkich fanatyków Logo). Poza tym chcielibyśmy skończyć wreszcie studia, bo najwyższy na to czas.

P.P. - ***Dziękuję za rozmowę.***

A.CH. - Dziękuję. Pozdrowienia dla Czytelników ŚGK, plus buzi dla Czytelniczek.

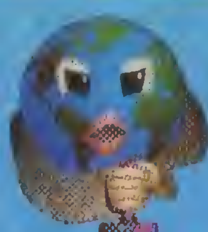
Przygotował:
Piotr Pieńkowski





LOGICZNE

1. GEAR WORKS
2. TETRIS
3. BLOCK OUT
4. PUSH OVER
5. THAURUS
6. INCREDIBLE TOONS
7. CHESSMASTER 3000
8. INCREDIBLE MACHINES
9. KLONDIKE
10. ARCHON ULTRA



ZRĘCZNOŚCIOWE

1. MORTAL KOMBAT 2
2. CANNON FODDER 2
3. RISE of the ROBOTS
4. ALIEN B.:TOWER ASAULT
5. SENSIBLE SOCCER
6. MORTAL KOMBAT
7. DOOM 2
8. BANSHEE
9. SIERRA SOCCER
10. POWER DRIVE



PRZYGODOWE

1. UNIVERSE
2. GOBLINS 3
3. MENTOR
4. SIMON the SORCERE
5. DUNE
6. ANOTHER WORLD
7. KGB
8. VALLHALLA
9. KINGS QUEST 6
10. KAJKO i KOKOSZ

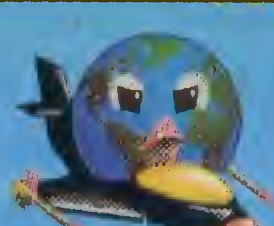
NAJLEPSZE z Najlepszych

Czy odpowiada Ci ta lista?
Jeśli nie, to napisz i podaj swoje trzy najlepsze gry w każdej kategorii.



ROLE PLAYING

1. HEIMDAL 2
2. LEGACY of SORASIL
3. ISHAR 3
4. AMBER MOON
5. PERIHELION
6. BLACK CRYPT
7. BLADE of DESTINY
8. ROBINSONS REQUIEM
9. HIRED GUNS
10. CRYSTAL DRAGON



SYMULACYJNE

1. GUNSHIP 2000
2. DAWN PATROL
3. DOG FIGHT
4. SUBWAR 2050
5. ARMOUR GEDDON 2
6. TORNADO
7. TFX
8. TIE FIGHTER
9. F-117
10. WIRAŻ



STRATEGICZNE

1. The SETTLERS
2. THEME PARK
3. UFO - ENEMY UNKNOW
4. DUNE 2
5. CIVILIZATION
6. COLONIZATION
7. REUNION
8. SIMCITY 2000
9. DETROIT
10. LORD of the REALMS



małe jest piękne

Stoi obok mojego domu budka warzywnicza (to znaczy kiedyś warzywnicza, a teraz ze wszystkim) i jest to jeden z kilkunastu punktów sprzedaży podobnych towarów na obszarze kilkuset metrów kwadratowych. Wybór jest tam maleńki, wystrój wnętrza więcej niż ubogi, klientów jak na lekarstwo. A jednak mimo wszystko ktoś to prowadzi i ktoś z tego żyje (bo zakładam, iż raczej do interesu nie dokłada). Mam też obok kwiaciarnię; dość specyficzną, bo w zasadzie nie ma tam kwiatów. Stoi parę doniczek z rachitycznymi krzewinkami, a kwiatów ciętych właściwie się nie sprzedaje. Nigdy nie widziałem tam żadnego klienta, a obok przechodzę prawie codziennie. A jednak kwiaciarnia od paru lat sobie działa i nic nie wskazuje na to, aby właściciel chciał się jej pozbyć.

Człek podejrzliwy od razu może zacząć przypuszczać, że miejsca te są zakamuflowanym punktem sprzedaży narkotyków albo że pierze się tam brudne pieniądze. Ja jednak, myśląc przyziemnie, sądzę po prostu, że właścicielom wystarcza jakiś minimalny dochód i mając alternatywę: ciężka harówa i spore pieniądze lub spokojne życie i małe pieniążki, wybierają jednak to drugie. Czyli nie przemęczać się, nie myśleć o gruszkach na wierzbie i superdochodach, ale żyć sobie w małej, gnuśnej stabilizacji. Tacy ludzie Himalajów nie zdobędą. Oni raczej stworzeni są do tego, aby z najwyższym trudem wczłapać się na pierwsze piętro w wieżowcu. Ale cóż, dobry Pan Bóg każdemu stworzeniu dał prawo do życia.

Czasem patrząc na takie właśnie obrazki z życia wzięte zastanawiam się, dlaczego ludziom nie chce się chcieć. Dlaczego są tacy pozbawieni pomysłów, energii i dobrych chęci. I nie jest to bynajmniej domena polska czy postsocjalistyczna. To po prostu jakiś rys charakteru, jakaś skaza gotowa się uaktywnić niezależnie od narodowości czy przynależności państwowej.

Myślicie teraz zapewne, że temat ten nie dotyczy gier komputerowych. Czy aby na pewno? Dlaczego więc wciąż powstają produkty mizernej jakości. Biznes to przecież w tej chwili na skalę światową, konkurencja wielka, nakłady finansowe olbrzymie, no i zarobki horrendalne. Ja rozumiem, że takie programiki wychodzą z polskich firm. Trudno przecież, aby działając sposobami chałupniczymi osiągnąć coś w wielkim świecie. Długo jeszcze żadna polska firma nie zrobi programu, który stałby się hitem na skalę światową, bo do tego trzeba trzech rzeczy: pieniędzy, pieniędzy i jeszcze raz pieniędzy. Ale dlaczego uznane zachodnie firmy (uznzne i bogate) produkują chłam i szajs, to to już nieco trudniej zrozumieć.

Oczywiście, można snuć rozważania, zastanawiać się, przypuszczać, podejrzewać. Można na przykład dojść do wniosku, że niektóre firmy uznały, że dobrze sprzeda się nawet kicz, aby tylko był ładnie zapakowany i oznaczony odpowiednim godłem. Taka polityka ma jednak krótkie nogi. Pamiętam, że pisałem o tym jakiś czas temu znęcając się nad wyjątkowo dziadowską grą pt. ***Ravenloft***.

Można też stwierdzić, że doszliśmy do jakiejś nieprzekraczalnej bariery, do miejsca, od którego może być co najwyżej tak samo, ale nie może być lepiej. Byłaby to konkluzja wyjątkowo pesymistyczna, a przy tym, moim zdaniem, jednak nietrafna i mająca mało wspólnego z faktami czyli z ogromnym rozwojem możliwości zarówno sprzętowych, jak i programowych (mam tu na myśli języki programowania).

A może w takim razie rynkowi autorów gier komputerowych brakuje "świeżej krwi", a więc nowych pomysłów, nowych ludzi, nowych rozwiązań? Tu, myślę, jesteśmy już bliżej sedna problemu. Trudno bowiem nie zauważyć jak podobne są oferowane nam scenariusze, jak wiele spotykamy zapożyczeń i popłuczyn. Pół biedy jeśli są to plagiaty, gorzej jeśli plagiaty plagiatów. Ogólnie zauważyć można lęk przed innowacjami, przed nowatorstwem, przed zabawieniem się w proroka. A przecież taka zabawa, choć ryzykowna, może być szczególnie opłacalna.

Innym wytłumaczeniem takiego stanu rzeczy jest fakt, że być może programiści komputerowi poczuli się niczym bogowie i kreatorzy nowego świata? Może uznają, że szara masa klientów musi bezkrytycznie zaakceptować wytryski ich boskich umysłów? Niestety, to się może udać, bowiem im więcej będzie na rynku chłamu, tym bardziej odbiorca będzie się do niego przyzwyczajał i tym bardziej będzie się obniżał jego "próg wytrzymałości". Człowiek, który całe życie ma do czynienia z produktami trzeciej czy czwartej kategorii, nie doceni już towaru najwyższej klasy.

A może to tylko okres przejściowy? Dziecięca choroba efektów specjalnych (parafrazując towarzysza Lenina)? Trudno nie dostrzec, jak wielką uwagę poświęcają autorzy gier animacjom, digitalizacji mowy, superefektom. Może kiedy znudzą się już tą zabawą i wreszcie zaczną m y ś l e ć ? Bo na co komu pięćsetmegabajtowa gra, gdzie czterysta dziewięćdziesiąt dziewięć mega to grafika i dźwięk, a jeden mega to "mięcho"?

Czy w ogóle taki styl myślenia, jaki przedstawiam w tym artykule, jest zasadny? Czy rzeczywiście obserwujemy jakieś cofanie się w rozwoju? No, można się rzecz jasna sprzeczać. Można też udowadniać, że w każdej dziedzinie twórczości mamy do czynienia z dziewięćdziesięcioma procentami miernoty, dziewięcioma procentami rzemieślniczej roboty i jednym procentem arcydzieł. Wystarczy obejrzeć kilkanaście filmów amerykańskich klasy D (myślę o takich, które nawet już nie tak często spotyka się w naszych wypożyczalniach video, ale których na świecie powstają wciąż setki), przeczytać kilkanaście książek z serii Harlequina czy horrory Guya Smitha. Nie łudźmy się, to jest właśnie ten styl, to jest właśnie gro światowej produkcji filmowej i literackiej. W porządku, to wszystko wiemy, ale czy przemysł gier komputerowych nie jest przemysłem zbyt młodym, aby ulegać już takim wypaczeniom i aby budziły się podejrzenia, że zaangażowani tam twórcy mają już nam bardzo niewiele do powiedzenia? Czy na taką degenerację nie jest po prostu zbyt wcześnie? Zwłaszcza, że czego jak czego, ale nie powinniśmy znajdować w grach komputerowych błędów technicznych.

Można się sprzeczać zawsze o atrakcyjność akcji, o reguły i tak dalej, bo w końcu jedni lubią szachy, a inni koszykówkę i ani w jednym, ani w drugim lubieniu nie ma niczego złego. Lecz jeżeli program jest fatalnie zrealizowany?! Nie mówię już o grafice czy stronie merytorycznej, ale jeśli na przykład grę strategiczną zajmującą przeszło trzydzieści megabajtów (i to wcale nie była grafika ani dźwięk) zdołałem ukończyć w pół godziny, to umówmy się, że coś tu cholernie śmierdzi. Bo znaczy to, że człowiek, który zapłacił pięćdziesiąt czy sześćdziesiąt funtów za oryginalną grę, dostał w zamian pół godziny rozrywki, a to już jest albo wynikiem daleko posuniętej głupoty producenta albo wynikiem zwykłej złośliwości.

W ogóle przykro patrzeć, jak wszystko schodzi na psy. Jak reżyser, którego filmy oglądało się z zapartym tchem, realizuje wyjątkowy kicz, jak autor paru niezłych opowiadań wydaje więcej niż nędzną powieść, jak znana komputerowa firma bawi się bez końca w naśladowanie własnych pomysłów sprzed lat, a nowe firmy bezkrytycznie idą w jej ślady.

Ech, chętnie bym powiedział: za moich czasów było inaczej (to znaczy: dobrze), ale niestety, jak sobie przypominam, za czasów mej młodości komputerów jeszcze nie było, a przynajmniej nie takich, które dzisiaj uważa się za komputery.

Jacek Piekara



Między nami, graczami...

W dzisiejszej pogadance chciałbym się zająć sequelami czyli mówiąc po polsku - powtórkami. Nie czynię tego ot, tak sobie. Po prostu, ostatnimi czasy daje się zauważyć powszechna tendencja do tego rodzaju produkcji, a to może oznaczać, że... No właśnie, o tym będę mówił.

Wszyscy pamiętamy tak znakomite programy, jak Eye of the Beholder, Ishar, Cannon Fodder, Mortal Kombat. To tylko niektóre tytuły, które doczekały się swoich kolejnych części. Pewne jest, że każdy z nich był rewelacją w swoim gatunku, żeby nie powiedzieć odkryciem. Niestety, nie o wszystkich powtórkach można powiedzieć to samo. Weźmy na przykład taki Eye of the Beholder. Część pierwsza, zwłaszcza pod względem graficznym, była istnym skokiem w przyszłość w dziedzinie dungeonów i na dobrą sprawę do dzisiaj program ten potrafi zachwycić. Część druga wzbudzała już tyle samo zachwytów, co i niechęci. Głównym powodem sporu było rozbicie labiryntu na sektory. Niemniej twórcy tej gry zastosowali kilka innowacji, z których najważniejszą było wprowadzenie znacznie ciekawszej fabuły. Praktycznie ten zabieg uratował grę. Niestety, część trzecia nie była rozwinięciem dwóch poprzednich, a raczej powtórzeniem ich wszelkich możliwych błędów. Eye of the Beholder 3 jest po prostu nudnym, byle jakim programem, który miał się sprzedać dzięki sławie swoich poprzedników. Tak się jednak nie stało, bo programiści zapomnieli, że my, gracze, także mamy rozum.

Podobnie rzecz się miała z cyklem Ishar. Podobnie, a nawet "jeszcze lepiej". Pamiętam, że swego czasu byłem wprost zachwycony częścią pierwszą. Gra w nią była dla mnie prawdziwą przyjemnością. Oznaczała koniec nieustannego wysilania wyobraźni, którą to czynność wymuszały inne programy RPG znacznie uboższe pod względem graficznym. Inną zaletą programu było poczucie przestrzeni, które nieustannie towarzyszyło mi podczas gry. Taki stan rzeczy sprawił, że Ishar na stałe wyrył się w mojej pamięci. Chyba dlatego z taką niecierpliwością czekałem na część drugą. I doczekałem się. Pozornie tu również można było pójść wszędzie i wszystko zrobić, ale... No właśnie. Po dłuższym graniu odkryłem, że mam do czynienia z dungeonem. Jeśli mi nie wierzycie, to sprawdźcie sami. Przestrzeń, a więc możliwość wyboru swojej drogi, istnieje tylko na pierwszej wyspie. Pozostałe to nic innego, jak skomplikowane labirynty, które ograniczają działania bohaterów. Na drugiej wyspie nie wejdzie się do dowolnego domu - można tylko krążyć po uliczkach i zaglądać do sklepów. Na wyspie z górami natomiast można poruszać się tylko "korytarzami" wąwozów, choć czasem aż chciałoby się pójść na skróty lub spróbować wspinaczki. Krótko mówiąc, zaoferowano nam ułudę, na którą daliśmy się nabrać. Poza tym, Ishar 2 jest dungeonem-przygodówką. Cechy RPG zaniknęły tu do ilości szczątkowej. Dlaczego tak sądzę? Otóż prawdziwy rolplej zasadza się na misji głównej, która jest celem wszystkich działań gracza, i na podmisjach, które dają zazwyczaj dochód i doświadczenie, ale których nie trzeba wypełniać, aby ukończyć grę. W Ishar 2 podmisje nie istnieją, a właściwie istnieją, ale bez ich wykonania nie osiągnie się głównego celu, więc należą do głównego wątku. Żeby wygrać, trzeba pójść tam, zabić tego, znaleźć tą, pogadać z tym - a jeśli się coś pominie, to THE END. Ale to jeszcze nie wszystko, co zaoferował nam cykl Ishar. Część trzecia to już praktycznie tylko i wyłącznie przygodówka. W dodatku, delikatnie mówiąc, przynudnawa. Poza grafiką, gra nie zawiera nic godnego uwagi. Nic, co mogłoby przykuć gracza do ekranu na wiele godzin.

Wiem, że taka opinia nie będzie zbyt popularna, ale takie jest moje zdanie. Podziela je także zaprzyjaźniony hobbit, Frodo Baggins, który powiada, że fragment opisu w ŚGK, w którym mowa, iż do oceny gry zabrakło podziałki, jest absurdalną pomyłką. Ale rozumiem opisywacza - miał za mało czasu, by obiektywnie "wycenić" wartość gry.

Podobnie nie dam sobie powiedzieć, że Cannon Fodder 2 jest lepszy od części pierwszej. Bo co to za głupota, że najpierw walczę z jakimiś Arabami, potem nagle moim przeciwnikiem stają się kosmici, a jeszcze później odpieram ataki rycerzy. Czy ja wyglądam na schizofrenika?! A wyglądałbym, gdybym chciał opowiedzieć laikowi w dziedzinie gier komputerowych taką fabułę! Inną wadą tej gry, znacznie poważniejszą, jest jej stopień trudności. Na Boga, czy w grach chodzi o to, żeby dziesiątki razy zaczynać to samo, żeby niczym Syzyf męczyć się i umartwiać? A może programistom chodziło o to, żebyśmy popadli w kompleksy, że żadni z nas gracze?!

Na szczęście, istnieją też sequele, które przebijają swoje pierwowzory. Przykładem tego może być Mortal Kombat 2. Lepsza grafika, ciekawsze postacie, żywsza animacja - to tylko niektóre zalety programu. Niestety, także i on nie uniknął pewnych błędów. Najistotniejszym jest fakt, że przy wgrywaniu programu z dyskietek (dotyczy amigowców) zaserwowano nam niezłą "dyskotekę". Zupełnie rozbija to klimat gry, a co za tym idzie - obniża chęć do grania. Dlaczego do tego doszło? Ponieważ autorzy gry, wzorem mody na ekstra grafikę, dodali kupę oryginalnych widoczków i... przedobrzyli.

Innym przykładem dobrej powtórki jest z pewnością Battle Isle 2, ale jak już wspomina-liśmy kiedyś na łamach ŚGK, autorzy gry przed przystąpieniem do pracy dokładnie przeanalizowali wszelkie słowa krytyki od nabywców części pierwszej. To jedyny przypadek poważnego podejścia programistów do swojej pracy, o jakim słyszałem i oby dla innych stało się to wzorem.

Celowo nie wspomniałem o żadnej przygodówce. Wydają się one najlepiej nadawać do produkcji seryjnej. Zazwyczaj nie zawierają jakiś kolosalnych błędów i nie zaniżają poziomu swojego cyklu. Wynika to z charakteru tego typu gier. Właściwie najważniejsza jest tu fabuła, której wymyślenie wystarczy tylko zlecić dobremu tekściarzowi. Wszelkie udoskonalenie są natomiast raczej niewskazane, gdyż gracz przyzwyczaił się już o sposobu obsługi i jakakolwiek zmiana wręcz przeszkadzałaby w grze. Z drugiej jednak strony taki stan rzeczy powoduje, że wydawcy puszczają taśmy produkcyjne na maksimum i zalewają rynek swoimi produktami, zapominając, że nawet najwytrwalszym w końcu znudzi się 3994 wersja tego samego.

Skoro więc, jak to przedstawiłem, sequele wcale nie oznaczają lepszej jakości, dlaczego się je w ogóle tworzy? Dlaczego programiści i ich firmy ryzykują utratę szacunku w naszych oczach?

Pierwszą nasuwającą się automatycznie myślą jest to, że autorom gier po prostu brakuje pomysłów. Ale nie, zaręczam, że tak nie jest, a dowodem na to są powstające raz po raz super-hity o zupełnie nowej fabule i nowym podejściu. A więc, czemu?

Żeby to wyjaśnić, trzeba zacząć od początku. Otóż gra komputerowa średnio powstaje w ciągu roku, dwóch lat, a zależy to głównie od ilości pracowników oraz od stopnia jej skomplikowania. Poza fabułą i grafiką, które są w pierwszym rzędzie postrzegane przez grającego, istotnym elementem jest zapisanie gry w postaci programu (o czym już nie zawsze myślimy) i tak naprawdę zajmuje to największą ilość czasu. Ponieważ w dzisiejszej dobie konkurencja na rynku software'owym jest spora, a koszty reklamy czy wprowadzania innowacji (np. najmowanie aktorów do animacji) wciąż rosną, nie ma czasu na tworzenie rok po roku nowego tytułu. Pozostaje tylko jedno - napisany program potraktować jako matrycę i skupić się na wymyśleniu nowej fabuły oraz umieścić nową grafikę i muzykę. W ten sposób zaoszczędza się czasu i środków, a efekt widoczny jest najdalej po pół roku. Dodatkowo, żeby zyskać na czasie, obcina się pewne pomysły lub je upraszcza, zaś wprowadzone na to miejsce przeróbki, które jakoby mają nadać grze świeżości, ograniczają się wyłącznie do zewnętrznego makijażu. Więcej nawet, nie jest to działanie przypadkowe (coś się udało, więc trzeba to powtórzyć). Nie łudźmy się, większość tego, co się obecnie pojawia na rynku, już z góry jest obliczona na stworzenie części drugiej, dwudziestej, dwusetnej. Bo tak jest taniej!

Czy nie da się tego uniknąć? Niestety, nie - przynajmniej moim zdaniem. Głównie dlatego, że przecież trudno wymyśleć coś nowego, a pracujący w firmach software'owych programiści graficy, animatorzy, tekściarze itp. za coś muszą żyć.

Tak wygląda prawda o sequelach. Smutne, prawda? Wygląda na to, że jedynym sposobem na zaoszczędzenie sobie przykrości jest uważne śledzenie rynku (o co u nas, w Polsce, raczej trudno) i ostrożne dobieraniu tytułów na swój sprzęt. Może nawet unikanie wszystkiego, co nosi parafkę od dwa w górę. Ale nie, odradzam tego rodzaju paranoję. Lepiej jest pomyśleć, że kupno sequela to zasponsorowanie produkcji jakiegoś hitu, który ukaże się w przyszłości, a ukaże się, bo firma musi utrzymać swoją markę. Jak to, zapyta ktoś? A tak to, odpowiem. Bo przecież żeby powstawały rewelacyjne nowości, muszą na nie zapracować powtórki. I to też jest prawda o sequelach.

Gracz



Role-playing games cz. 4

Magia wydaje się być nieodłączną częścią składową RPG. Ale znamy też gry tego gatunku, w których ma ona znaczenie drugorzędne bądź też nie występuje wcale. Typowym przykładem świata bez magii jest świat wykreowany przez firmę MicroProse w programie Darklands. Zresztą ponieważ akcja gry toczy się w średniowiecznych Niemczech (wzbogaconych jednak o pewne elementy rodem z fantasy) jest to zrozumiałe. Magię zastąpiła tu alchemia oraz możliwość modlenia się do świętych, którzy są w stanie, jak to święci, sprawiać pomagające drużynie cudy.

Szczątkową rolę magii obserwujemy też w grach takich, jak Ultima, Arena czy Blade of Destiny, gdzie owszem, przydaje się znajomość pewnych zaklęć, ale w zasadzie można przygodę ukończyć nie stosując ich wcale lub stosując je w bardzo ograniczonym zakresie. Na przeciwnym biegunie znajduje się zdecydowana większość programów role-playing. Trudno, bowiem wyobrazić sobie szczęśliwe ukończenie gier z cyklu Might & Magic, Magic Candle, Wizardry czy Eye of the Beholder, kiedy nie mamy w kompanii doświadczonych czarodzieja i kleryka.

O tym, kto jest w stanie korzystać z magicznej mocy, pisałem w poprzednim odcinku tego cyklu, omawiając profesje bohaterów. Teraz zobaczmy, w jaki sposób osoba posiadająca czarodziejskie (kleryckie, psioniczne, alchemiczne itp.) uzdolnienia może je rozwijać.

W różnych grach jest to rozwiązane w odmienny sposób. Programy firmy SSI (np. Darksun, Beholdery) są oparte ściśle na regułach znanych z systemu AD&D. Tam czarodziej zdobywając następny poziom doświadczenia jednocześnie automatycznie zyskuje prawo do korzystania z coraz to silniejszych zaklęć. Aby jednak prawo to mogło być w praktyce wykorzystane, wpierw bohater musi znaleźć czy kupić pergaminy, z których danego czaru się nauczy (nie dotyczy to kleryka). Inaczej problem ten rozwiązano w cyklu Wizardry. W miarę zdobywania kolejnych poziomów doświadczenia bohater jest w stanie przyswoić nowe zaklęcia lub nadać większą moc wcześniej wyuczonym. Zupełnie inne ujęcie zastosowano w Might & Magic, gdzie szkolenie odbywa się w wyspecjalizowanych gildiach i poziom doświadczenia nie ma znaczenia dla dostępu do nowych zaklęć. Pozostał jeszcze Magic Candle. Tu każdy posiadający choćby najprostszą wiedzę o magii może nauczyć się czarów z ksiąg.

W dwojaki sposób jest najczęściej rozwiązywana kwestia dostępu do zaklęć. Zazwyczaj znajdujemy w "metryczce" bohatera parametry, takie jak Spell Points, Magic Points, Astral Points czy Mana Points, które wskazują na to, jak wielu czarów w ograniczonym czasie bohater ten może użyć (tak jest w Might & Magic, Lands of Lore, Arenie, Blade of Destiny i innych). Punkty Czarów (tak w uproszczeniu będę je nazywał) zwykle odnawiają się podczas odpoczynku, ale czasem odpoczynek ten musi być wyjątkowo długi (Blade of Destiny). Drugi sposób dostępu do zaklęć znamy z takich gier, jak Eye of the Beholder czy Darksun. W nich posługujący się magią bohater zna po prostu kilka czarów z danego poziomu magii i jest zdolny np. rzucić cztery zaklęcia pierwszego poziomu, dwa drugiego i jedno trzeciego bez żadnej możliwości wymian czy kombinacji.

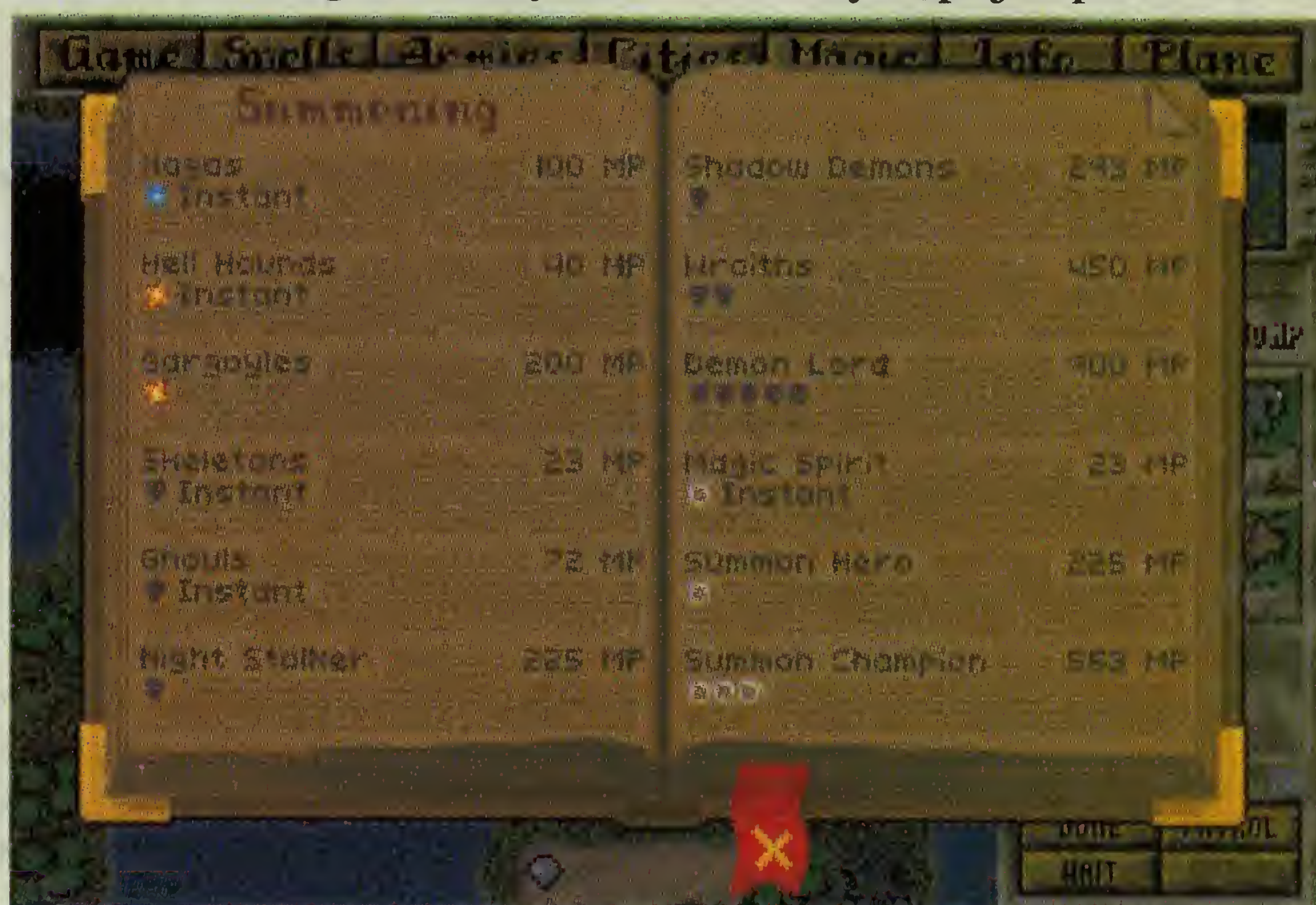
Standardem jest dzielenie magii na klerycką i czarnoksięską. Upraszczając można powiedzieć, iż na magię czarnoksięską składają się głównie zaklęcia bojowe, a na klerycką ochronno-lecznicze. Bardzo ściśle ten podział widzimy w Might & Magic, Ishar czy Eye of the Beholder (dotyczy także cyklu Krynnu), gdzie znawca magii kleryckiej nie jest w stanie korzystać z mocy zaklęć czarnoksięskich - i na odwrót. W większości gier podziały te jednak nie przebiegają tak sztywno. W Wizardry 7 możemy mieć za bohatera biskupa sprawnie poruszającego się zarówno w obszarze magii kleryckiej, jak i czarnoksięskiej; w Lands of Lore zarówno czary bojowe, jak i lecznicze dostępne są każdej postaci znającej magię. To samo tyczy się gier Magic Candle czy Betrayal at Krondor.

Kiedy zawiedzie nas podział na magię klerycką i czarnoksięską zawsze możemy spróbować dokonać innej klasyfikacji, opierając się nie na "podmiotowości" czaru (a więc kto jest w stanie go zastosować), lecz na jego "przedmiotowości" (jaki jest efekt tego zastosowania). Zastrzegając sobie umowność poniższego podziału, wyodrębniłbym kilka grup zaklęć.

a) czary ochronne - będą to wszystkie zaklęcia chroniące grupę lub jednego z bohaterów przed wrogim działaniem (czy działaniem natury). A więc na przykład "Protection from Elements" czy "Mental Barrier". Odmianą czarów ochronnych są te, które zmieniają cechy postaci - na przykład "Iron Skin", "Dragon Skin", "Stone Skin" (ochrona przed uderzeniem fizycznym lub magicznym), "Prayer" (zwiększenie szansy pomyślnego ataku i pomyślnej obrony), "Magic Immunity", "Minor Globe of Invulnerabity" (obrona przed działaniem czarów), "Invulnerabity" (obrona przed atakiem fizycznym) oraz wszelkie czary odpornościowe, jak "Cold Resistance", "Fire Resistance", "Resist Elements" lub takie zaklęcia, jak "Invisibility", "Wraith Form" i inne.

b) czary lecznicze - najprościej mówiąc to takie czary, które odwracają bądź powstrzymują działanie trucizn, chorób lub zaklęć. Przede wszystkim należy do nich "Healing" (czy "Heal") znany z niemal wszystkich gier role-playing (w Beholderach, Darksun i Krynnie występuje pod nazwą







Role-playing games cz. 4

"Cure Light", "Serious", "Critical Wounds"). Poza tym będą to "Cure Poison", "Cure Disease", "Cure Paralisys", "Cure Blindness", ale także "Remove Curse" (odwrócenie klątwy) lub "Dispel Magic" (rozproszenie magii).

c) czary orientacyjne - występują nie w każdej grze, ale jeśli już, to spełniają poważną rolę. Należą do tego gatunku takie zaklęcia, jak "Direction" (pojawia się kompas), "Detect Monster", "True Seeing" (czyli prawdziwe widzenie, w grze Shadowcaster znane jako jedna ze zdolności Maorina), "Scent of Sarig" (wykrywanie pułapek) lub "Ishap's Eye" (wykrywanie skarbów). Nie mówiąc już o najpospolitszym zaklęciu, czyli "Light" (w Blade of Destiny jako "Fiat Lux").

d) czary teleportacyjne - z rzadka spotykamy je w komputerowych RPG. Z reguły znacznie ułatwiają nam grę. Czołowym przedstawicielem tego gatunku jest oczywiście "Teleport", ale są też inne: "Jump", "Lloyd's Beacon" (przeniesienie się do wcześniej odwiedzanego miejsca), "Town Portal", "Nature's Gate", "Planar Travel", "Recall Hero".

e) czary bojowe - zwykle ich znajomość jest niezbędna do pomyślnego zakończenia przygody. W tej dziedzinie twórcy komputerowych RPG zwykle wykazują się daleko idącą inwencją, dlatego też czary bojowe to częstokroć największy dział magii. W zasadzie trudno traktować wszystkie jednakowo, gdyż występują pomiędzy nimi znaczące różnice. Jako czary bojowe potraktowałbym takie, które są stosowane w trakcie walki, ale działają bezpośrednio na szkodę przeciwnika, a nie w celu wzmocnienia sił drużyny. Będą to czary:

- kaleczące - czyli wszystkie wyrządzające wrogowi fizyczną krzywdę ("Fireball", "Magic Missile", "Ice Storm", "Power Drain", "Vampiric Touch" i wiele, wiele innych);
- blokujące - czyli przeszkadzające wrogowi na polu bitwy ("Cloud of Fog", "Wall of Fire", "Firewall", "Stinking Cloud");
- wpływu - czyli degenerujące wroga, pozbawiające go pewnych atrybutów lub zdolności albo wprowadzające go w błąd ("Weak", "Weakness", "Zyutyun", "Iron Rust", "Slow", "Mirror Image", "Forget");
- zmiany pola walki - czyli oddziaływające na siły natury, a nie drużynę lub wroga ("Timestop", "Earth to Mud");
- przyzywające - czyli pozwalające na wezwanie istoty, która stanie w czasie walki po stronie grupy ("Air Fire", "Water", "Earth Elemental", "Phantom Beast");
- podporządkowujące - czyli służące uzależnieniu woli przeciwnika od woli czarodzieja ("Charm Person", "Charm Monster", "Possesion");
- obezwładniające - czyli takie, które na krótszy lub dłuższy czas uniemożliwiają przeciwnikowi uczestniczenie w bitwie ("Freeze", "Fear", "Black Sleep", "Sleep", "Paralize");
- niszczące - czyli takie, które zawsze (zawsze, kiedy zadziałają) powodują wyeliminowanie wroga ("Petrify", "Flesh to Stone", "Death Wish").

Wśród czarów bojowych specjalne miejsce zajmują takie, które wpływają tylko na pewien rodzaj istot. Na przykład "Turn Undead" jest zaklęciem skutecznym tylko przeciwko istotom martwym, a "Star Fires" przeciw bestiom Śmierci lub Chaosu. Niektóre potwory dysponują wrodzoną odpornością na magię, a zwłaszcza na wszelkiego rodzaju zaklęcia podporządkowujące.

Moim skromnym zdaniem dobra gra RPG powinna fascynować bogactwem świata. A bogactwo świata to również (zwłaszcza w świecie fantasy) bogactwo magii. I nie tylko bogactwo, ale też konieczność (i względna łatwość) stosowania. Ostatnio pojawił się program, który pod tym względem bije na łeb wszelkie dotychczasowe produkcje. Mówię oczywiście o Master of Magic, grze, która jest połączeniem RPG i strategii. Gracz może w trakcie batalii korzystać z kilkuset czarów o niesłychanym wręcz stopniu różnorodności. Dobrze pod tym względem prezentują się także programy: Might & Magic, Wizardry, Blade of Destiny, Darksun, Magic Candle, cykl Krynnu, nieco skromniej seria Beholderów, Ishar i Betrayal at Krondor, bardzo już skromnie Lands of Lore.

Niekiedy programiści traktują korzystanie z magii jako zabezpieczenie przed piractwem. Wydaje się to oczywiste w takich grach, jak Blade of Destiny, Dungeon Master, Ultima czy Magic Candle, gdzie brak oryginalnej instrukcji w poważny sposób ogranicza (bądź nawet uniemożliwia) rzucanie skutecznych zaklęć. Efekt ten uzyskuje się poprzez zastosowanie przedziwnych i nie kojarzących się z niczym nazw zaklęć albo też konieczność układania ich z runów (jak w Ultimie, gdzie poszczególne kombinacje runów tłumaczone są właśnie w instrukcji).

Na dziś dość o magii. Temat to tak obszerny, że nie tylko można by na jego omówienie zająć dwie kolumny pisma, ale i całe pismo. No, ale kto by to wtedy czytał. Za miesiąc zajmę się sprawą miłą każdemu prawdziwemu wojownikowi. Zrobimy sobie mianowicie mały przegląd bestiariusza w grach role-playing - zaczynając od niegroźnych szczurów, a kończąc na demonach, smokach i tym podobnych paskudztwach.

Jacek Piekara



GRY LOGICZNE

Gry logiczne to jedna z najmniej popularnych dziedzin w świecie komputerowym. Fakt ten wynika z tego, że przeszło 80% użytkowników komputerów to młodzież, a przeszło 90% młodzieży to zwolennicy bijatyk, strzelanin, RPG, a w ostateczności gier przygodowych. Taki gatunek, jak gry logiczne, został niestety zepchnięty na jedno z ostanich miejsc. Mimo tego programiści nie poddają się i na rynek software'owy wychodzą co raz to nowsze i bardziej oryginalne programy.

Od wieków wiadomo, że aby gra cieszyła się powodzeniem, a programistom przynosiła zyski, musi być odmienna od pozostałych. Problem ten jest szczególnie mocno rozwinięty w dziedzinie gier logicznych. Tak więc najważniejszą rolę odgrywa pomysł. To właśnie on stanowi o tym, czy gra znajdzie się na czołowych miejscach list przebojów, czy też zapadnie w stan "śmierci klinicznej". Sprawdźmy, czy tak jest w rzeczywistości.

Zanim łamigłówki pojawiły się na ekranach komputerów, przewijały się często w różnych grach planszowych i na papierze (nie wspominając o zabawkach typu "kostka Rubica"). Jednak komputery dawały o wiele większe możliwości. Niejednokrotnie logiczne gry planszowe były przekładane na komputer, a ich zwolennicy porzucali żmudne układanie klocków na swoich miejscach i wygodnie sadowili się przed ekranem. W tym miejscu możemy wymienić takie tytuły, jak: GO MOKU, CUBULUS czy THAURUS.

GO MOKU to przełożenie popularnej gry "w kółko i krzyżyk" na komputer, gdzie należy ustawić pięć tych samych znaków w jednej linii. W późniejszym okresie powstawały kolejne wersje tej gry ulepszane w niezłą grafikę, przyjemną muzykę itp. Moim zdaniem, gra "w kółko i krzyżyk" na kartce papieru jest bardziej atrakcyjna od jej komputerowych konkurentów, ale zdaję sobie sprawę, że to tylko kwestia gustu.

CUBULUS to znana wszystkim "kostka Rubika". Jakże trudno jest w rzeczywistości ułożyć taki sześcianik. W moim przypadku niejednokrotnie sprowadzało się to do tego, że biedna kostka zostawała rozbierana na części pierwsze i składana w całość (ten sposób zawsze skutkuje!). Na szczęście, programiści nie dali nam takiej możliwości. CUBULUS to przede wszystkim niezła grafika i rewelacyjna muzyka. Gra ta potrafi wciągnąć na dobrych parę godzin (wiem to po sobie).

W THAURUSIE mamy do czynienia z grą znaną wszystkim pod nazwą "Samotnik". Podstawowa jej wersja polega na przesuwaniu pionków jak w popularnych "Warcabach", "zbijając" je kolejno w ten sposób, aby na końcu pozostał tylko jeden. THAURUS daje nam tę samą możliwość, a ponadto oferuje całą gamę leveli, które są znacznym urozmaiceniem gry. Estetyka programu jest dobrze dopracowana, co powoduje, że ta łamigłówka jest dość wciągająca.

Tyle przykładów powtórek z rzeczywistości. Ale gry logiczne to nie tylko takie powtórki. W ogóle cały ich dział można podzielić na dwie zasadnicze części:

- gry znane (karty, pasjanse, szachy, warcaby, kółko i krzyżyk, statki itp.);
- gry nowe (tzn. takie, które wcześniej nie występowały poza ekranem monitora).

Do najciekawszych należą oczywiście te ostatnie. Za jedną z bardziej udanych gier tego typu niewątpliwie możemy uznać PUSH OVER. Firma Ocean nieźle musiała się natrudzić, aby powstało coś tak oryginalnego, ładnie wyglądającego i zarazem wymagającego myślenia. Gra ta wyróżnia się przede wszystkim wspaniałą grafiką, miłą dla ucha muzyką i tym, co powinno charakteryzować wszystkie gry z tej dziedziny, obszernością.

Sens PUSH OVER jest dość prosty (gorzej z jego wykonaniem). Trzeba za pomocą jednej małej mrówki poprzestawiać klocki domino tak, aby po pchnięciu przewróciły się wszystkie. Byłoby to proste, gdyby nie fakt, że zawsze jako ostatni powinien upaść klocek oznaczony trzema czerwonymi paskami. Ponadto programiści z grupy Ocean nie postanowili ułatwiać nam życia i do gry wprowadzili kilka urozmaiceń. Tak więc mamy aż dziesięć rodzajów klocków, z których każdy spełnia określone funkcje. Dla przykładu powiem, że są klocki standardowe, stopery (nie przewracają się), tumblery (chodzące), ascendery (latające), explodery (wybuchające) i kilka innych. Aby ukończyć grę, należy przejść "tylko" sto poziomów. Osobiście nie udało mi się tego osiągnąć, jednak jeszcze wszystko przede mną i przed Wami. Dla tych, którzy wierzą w umiejętności własnych rozumów proponowałbym przejście etapów: 13, 21, 30, 47, 66 (tutaj stanąłem i dalej ani rusz). Życzę powodzenia.

Swoistą ciekawostkę stanowi gra TOWER OF BABEL. Rzecz to stara, ale do dziś może wielu z Was zachwycić, bo jest to po części... symulacja. Gra polega na sterowaniu trzema robotami, tak aby szczęśliwie przeszły kolejne poziomy (układy-labirynty). Zrealizowane to zostało w grafice wektorowej i z punktu widzenia owych robotów. TOWER OF BABEL ma zbyt skomplikowane zasady, by je tu szczegółowiej objaśniać, więc pozostaje mi tylko odesłać Was do numeru ŚGK 2/93, gdzie program został dokładnie opisany. Gorąco polecam ten tytuł.

Do gier o dość prostej fabule i wysokiej atrakcyjności z pewnością możemy zaliczyć program LOCOMOTION. Gra ta nie jest zbyt skomplikowana, co nie oznacza, że jest prosta. Polega ona na odpowiednim ustawianiu zwrotnic kolejowych, tak aby nadjeżdżające lokomotywy nie zderzyły się. Ponadto na każdej lokomotywie jest numerek, który oznacza miejsce, do którego należy ją doprowadzić. Z początku gra wydawała mi się niezmiernie prosta, lecz po dłuższym graniu (ok. 20 minut) radykalnie zmieniłem swoje zdanie. Po dojściu do piątego poziomu dostawałem tzw. zwichnięcia oczu, co spowodowało zaburzenia w świadomości. Na szczęście podświadomość działała i kazała mi wyłączyć komputer. W grę tę grałem jeszcze kilka razy, lecz za każdym razem skutek był podobny. Cóż, może Wam uda się osiągnąć lepsze rezultaty.

Chemia nigdy nie była dziedziną, która wzbudzała moje zainteresowanie. Zrobiła to dopiero gra o nazwie ATOMIX. Z pewnością wielu z Was słyszało już o tym programie. Był on nawet przez pewien czas w ścisłej piątce na liście gier logicznych. Łamigłówka ta polega na złożeniu w całość rozbitą cząsteczkę. Poszczególne atomy znajdują się w różnych miejscach mini-labiryntu. Problem ten nie byłby taki wielki, gdyby nie fakt, że atomy po poruszeniu ich "lecą" aż do pierwszej napotkanej przeszkody. Gra nie wyróżnia się ani wspaniałą grafiką, ani rewelacyjnymi efektami dźwiękowymi. Jej niewątpliwą zaletą jest atrakcyjność, a chyba największą wadą to, że za każdym razem grę rozpoczyna się od pierwszego poziomu. Mimo tego sądzę, że warto spróbować.

SLIDER to gra dla osób o wyjątkowej cierpliwości. Spotykana wcześniej pod nazwą MAGAZYNIER, głównie na komputery 8-bitowe była programem dość przeciętnym. Nie wyróżnia się niczym ponad inne gry, oczywiście poza fabułą. SLIDER polega na ułożeniu baryłek (być może z piwem) na miejsca oznaczone odpowiednim kolorem. Wszystko to odbywa się w małym, ciasnym labiryncie. W trakcie zabawy trzeba uważać, aby baryłki nie dopchać do ściany lub do innej baryłki, gdyż wówczas nie pozostaje nic innego, jak tylko wcisnąć klawisz Esc. Wszystkim, którzy wierzą w siebie, proponowałbym zmierzenie się z tym programem. 150 leveli to, jak sądzę, wystarczająca dawka na jeden (?) wieczór.

W całej niezbyt obszernej dziedzinie gier logicznych znalazło się również coś dla spostrzegawczych. PICK OUT to program, umożliwiający "trenowanie" pamięci wzrokowej. Cała plansza składa się z 54 zakrytych pól, pod którymi ukryte są obrazki. Gra polega na odkrywaniu par obrazków. Nie brzmi to może zachęcająco, ale taka jest rola opisującego - być obiektywnym.

Kolejną grą dla tych, którzy lubią sobie łamać oczy, jest tajemniczo brzmiący DRAGON TILES. Gra z pozoru wydaje się prosta, ale już po pierwszej rozgrywce z pewnością zmienicie zdanie. Sens DRAGON TILES jest być może niektórym już znany z innych gier. Polega ona na zdejmowaniu obrazków z bocznych stron "piramidy" lub innego układu. Sądzę, iż próba jakiegokolwiek zobrazowania Wam tej gry na papierze nie ma sensu. Proponuję, abyście sami zagrali w DRAGONA. Gwarantuję, że gra jest bardzo wciągająca.

Po ogromnym sukcesie PUSH OVER firma Ocean postanowiła stworzyć kontynuację słynnej już gry, wypuszczając na rynek program o tytule ONE STEP BEYOND, popularnie nazywany PUSH OVER 2. Ogólnie wiadomo, że wznowienia i kolejne wersje to w większości przypadków "knoty". Spójrzmy tylko na takie tytuły, jak GOBLIIINS, ISHAR czy EYE OF THE BEHOLDER i powiedzmy szczerze, które z kolejnych części cieszyły się największą polpularnością. Na szczęście w przypadku PUSH OVER reguła ta się nie sprawdziła. Trzeba stwierdzić, że na rynku panował pewien niedosyt w grach logicznych, a ci, którzy ukończyli owe 100 poziomów z części pierwszej, domagali się kolejnej dawki (nałogowcy!). Tak właśnie powstał gra ONE STEP BEYOND, która mimo tego, że stanowi kontynuację, wcale nie jest od niej gorsza od poprzedniczni.

Za jedną z ciekawszych gier logicznych niewątpliwie możemy uznać CLIK - CLAK. Któż z nas nie widział na filmach lub w rzeczywistości olbrzymich zega-

GRY LOGICZNE



rów we wieżach. Znajduje tam się cała masa trybików o różnych średnicach, rozmiarach itp. Naszym zadaniem w tej grze jest naprawienie kilkunastu takich zegarów na całym świecie. Nie dość, że będziemy się świetnie bawić, to jeszcze nauczymy się co nieco o głównych zabytkach na całym świecie. Gra polega na poruszaniu nieruchomych trybików za pomocą dostawiania. Komputer "daje" nam za każdym razem inny tryb, który nie zawsze musi pasować do kręcącego się. Co wtedy zrobić? Sprawdź sam, bo warto!

Podobną grą pod kątem idei jest GEAR WORKS. Tu również bawimy się układaniem w odpowiedniej kolejności trybów i trybików. Doskonała grafika i wciągająca "fabuła" to główne zalety programu. Dokładniejszy opis znajdziecie w ŚGK 6/94.

Pisałem już wcześniej o grze "w kółko i krzyżyk". ANTAGO jest programem, który stworzył nieco unowocześnioną i zmodyfikowaną wersję tej popularnej zabawy. Tym razem ekran został podzielony na 25 pól - 5 x 5. Jak już się zapewne domyślacie, gra będzie polegać na ułożeniu pięciu znaków (tutaj chmurek lub ogników) pod rząd. Nasze postacie (diabeł i anioł) mogą chodzić tylko po obrzeżach tego kwadratu, a więc nie mamy możliwości bezpośredniego stawiania znaków wewnątrz kwadratu. Jednak jeżeli naciśniemy przycisk stojąc przy wypełnionym kółku, chmurka lub ognik zostanie "przepchnięta". Z pewnością nie przedstawiłem tego w sposób zbyt zrozumiały, jednak mam nadzieję, iż większość z Was skumała o co w grze chodzi.

Sądzę, że jest to odpowiednia chwila i miejsce, by powiedzieć kilka słów o grze, która podbiła świat. O niesamowitym, najbardziej oryginalnym i zarazem najlepszym programie logicznym, jakim niewątpliwie jest TETRIS!!! Wystarczy tylko otworzyć ŚGK czy jakiekolwiek inne czasopismo na stronie z listą przebojów i spojrzeć na rubrykę z grami logicznymi. I co tam widzimy? TWINTRIS (tak nazywa się Amigowska wersja TETRISA) znajduje się w ścisłej czołówce gier logicznych. Ten fakt mówi sam za siebie. Sens gry chyba znają wszyscy. Dla przypomnienia powiem, że ta gra logiczna polega na odpowiednim obróceniu spadającego klocka i wstawieniu go w odpowiednie miejsce tak, aby nie powstawały tzw. "wewnętrzne dziury". Jeżeli uda nam się ułożyć cały poziomy rządek z klocków, wówczas znika on (lub wybucha, lub zapada się itp.). Jeżeli uda nam się ułożyć cały pionowy rządek z klocków, wówczas na ekranie monitora pojawia się tajemniczo -wyglądający napis "GAME OVER". Myślę, że nie ma sensu dalszego rozpisywania się o tej grze.

(UWAGA. Szukam kogoś, z kim mógłbym się zmierzyć w TWINTRISA. Dla polepszenia humoru wszystkim, którzy twierdzą, że są najlepsi w tej grze dodam, iż mój rekord to zaledwie 6769 punktów. Nie będe ukrywał, że jest to moja ulubiona gra logiczna przy której spędziłem "nieco" czasu.)

Aby "troszeczkę" zamącić w głowach tym, którzy zakochali się w TETRISIE, powstała gra o nazwie BLOCK OUT. Zasady są identyczne jak w wyżej opisanej grze. Jedyną drobną różnicą pomiędzy nimi jest fakt, że TETRIS jest dwuwymiarowy, zaś BLOCK OUT - trójwymiarowy. W praktyce znaczy to, że gra ta potrafi w znaczny sposób rozwinąć naszą orientację przestrzenną. Być może wielu z Was się w tej chwili śmieje, ale taka jest prawda. Tak jak TETRIS rozwija w nas szybkość podejmowania decyzji, tak BLOCK OUT poprawia orientację i pobudza do działania wyobraźnię. Myślę, że warto spróbować sił w tej grze chociażby po to, by się sprawdzić.

Jak wiadomo, szachy są jedną z najstarszych gier logicznych naszego globu. Ta rzekomo prosta gra potrafi niejednego doprowadzić do szału (wiem to po sobie). Niby taki mały układ kwadratów, a możliwości - miliony. Tak już to jest na tym bożym świecie, że programiści lubią przetwarzeć wiele spraw z rzeczywistości do "mózgu" komputera. Tak było również w przypadku szachów. Ta popularna gra planszowa doczekała się kilkudziesięciu swoich komputerowych wersji. Każda z nich ma być niejako najlepsza. Jak dla mnie, nie ma takich komputerowych szachów, które byłyby lepsze od rzeczywistych. Nawet popularny BATTLE CHESS jest dla mnie zbyt nudny. Bardziej w tej grze podoba mi się grafika i liczne efekty animacyjne, niż sam sens gry. Możliwość obejrzenia pojedynku "konika" z "laufrem" była dla mnie czymś zadziwiającym. Myślę zresztą, że BATTLE CHESS to jedne z najbardziej dopracowanych szachów zarówno pod względem graficznym i dźwiękowym, jak i w dziedzinie umiejętności komputera.

Na rynku software'owym pojawiało się jeszcze wiele wersji szachów. Warto przypomnieć chociażby takie tytuły, jak CHESS MASTER 2000 i 2100, COLOSSUS czy BATTLE CHESS II. Ja jednak nie potrafiłbym określić, które z nich są lepsze i czym się różnią. Wybrałem grę BATTLE CHESS, ze względu na atrakcyjną grafikę i jej popularność. Myślę, że jest ona godna zarówno amatorów, jak i zawodowców tego niewątpliwie męczącego sportu.

Obok gier szachowych warto także wspomnieć o grach karcianych. Nie będę tutaj wymieniał ani żadnych pokerów (najczęściej STRIP), ani brydży, ponieważ to już należy do innej dziedziny gier. Uważam natomiast, że warto wspomnieć o tzw. pasjansach. Myślę, że ich wersja komputerowa jest lepsza od rzeczywistej choćby z takich względów, że nie trzeba tasować kart i układać ich, a grę można bez komplikacji wielokrotnie zaczynać od nowa. Najlepszym programem tego typu jest chyba CARD GAMES. Zawiera on kilka pasjansów karcianych, w które z pewnością warto zagrać (komputer w roli wróżki - to brzmi zachęcająco).

SHIZOFRENIA - ta gra to niewątpliwie jedna z najbardziej wykańczających nerwowo zabaw. Naszym zadaniem jest niszczenie klocków. Problem polega na tym, że wybuchają one dopiero po zetknięciu się z sobą. Łatwo jest, kiedy mamy zniszczyć dwa klocki, co jednak zrobić w przypadku trzech? Sprawdź sam. Osobiście odradzam grać w tę grę wszystkim tym, którzy mają słabe nerwy, a to ze względu na bezpieczeństwo komputera - po co ma biedak cierpieć.

Za jedną z nowszych gier logicznych niewątpliwie możemy uznać CLOCK WIZER. Powstała ona pod koniec roku 1994. Ekran został tu podzielony na dwa podekrany. Lewa strona to pole do popisu dla Nas. Prawa strona to ekran, który pokazuje jak ma wyglądać lewa strona, aby nastąpił koniec etapu. Nasze zadanie polega na wybieraniu elementów, którymi możemy obracać. Wiem, że nie potrafię tego dobrze opisać, ale uważam, że gra ta jest naprawdę godna polecenia. Dla tych, którzy twierdzą, że niemożliwością jest przejście niektórych etapów, powiem, że ja sam doszedłem do poziomu 61 bez jakichkolwiek kodów. Gra wyróżnia się całkiem przyzwoitą grafiką, niezłym dźwiękiem i co chyba najważniejsze - jest bardzo wciągająca (od 21 do 3 to chyba sporo czasu).

W całej dziedzinie gier logicznych znalazły się trzy polskie akcenty.

Gra ZENEK SAPER niewątpliwie jest już Wam znana, a jeśli nie, to być może spotkaliście się z inną wersją tej gry. Sens tego programu jest dość prosty. Należy na ekranie monitora wykryć wszystkie ukryte miny, przy czym każde odkrycie pola mówi nam, ile bomb ukrytych jest w pobliżu. Uważam, że warto iść do sklepu i kupić tę grę. Ma ona całkiem przyzwoitą grafikę i niezłą muzykę, nie wspominając o tym, że jest wystarczająco wciągająca, aby przesiedzieć przed monitorem kilka godzin.

Kolejny polski akcent w dziedzinie łamigłówek to program KARCIARZ. Gra ta była już opisywana na łamach ŚGK. Jak sam tytuł wskazuje, będziemy mieli do czynienia z grą w karty, a dokładniej mówiąc, z czterema grami. Są to: 3-5-8, KIERKI, WIST i popularny TYSIĄC. Jak na polskie możliwości, trzeba przyznać, że gra jest całkiem przyzwoita. Wyróżnia się schludną grafiką i znakomitym dźwiękiem. Mamy także możliwość uruchomienia własnej, ulubionej muzyczki. Więcej informacji na temat tej gry znajdziecie w numerze 7-8/94.

Najnowsza polska gra logiczna, z jaką się spotkałem, to EXPLORER. Tę łamigłówkę nazwałbym połączeniem dwóch innych gier. Mam na myśli SLIDERA, którego wcześniej opisałem i popularnego BOULDER DASHA. Sens gry jest prosty - nasz bohater porusza się po labiryncie, zbierając wszystkie rozsiane po nim brylanty. Do gry wprowadzono takie elementy, jak teleportacja, miejsce na którym nie można się zatrzymać, przepaść, itp., itd. Dodam jeszcze, że gra nie ma może wspaniałych efektów graficznych, ani rewelacyjnej muzyki, ale nie wpływa to negatywnie na atrakcyjność gry.

Na rynku, oprócz w/w gier logicznych, są też takie tytuły, jak: DR. MARIO, LOGICAL, CHINESE CHECKERS, PEG PUZZLER, BACK GAMMON, AMIGA Q, KAMIKAZE CHESS, czy chociażby UP AND DOWN. Nie opisałem tych gier z tego powodu, że nie wyróżniają się one niczym niezwykłym, a nudzenie o "drętwych" programach dobiłoby Czytelników.

Na koniec chciałbym powiedzieć, że zdecydowanie najlepszą grą według mnie (i nie tylko) jest TWINTRIS. W następnej kolejności wymieniłbym gry PUSH OVER, CLOCK WIZER i TOWER OF BABEL. Jednak jest to moja opinia, z którą nie musicie wcale się zgadzać.

Marcin Hinz



S.O.S.

Witam. W ciągu ostatnich kilku tygodni otrzymałem bardzo dużo listów z pytaniami do gry "Gobliins" (cz. 2), dlatego też postanowiłem poświęcić większość miejsca temu właśnie tytułowi. Mam nadzieję, że nie weźmiecie mi tego za złe. Żeby całkowicie nie być monotematycznnym, zebrałem też kilka innych listów. Zacznę więc od nich.

Warlords

Jestem gorącym sympatykiem gry "Warlords", jednak całą przyjemność psuje mi problem nagrywania stanu gry na Amidze 500. W numerze 5/94 ŚGK dawałeś wyjaśnienia w tej sprawie, ale kierując się tymi wskazówkami, nie wskórałem wiele. Postępowałem tak:

1. Stosownie do sugestii przegrywam dysk II Warlods na inny (kopia zastępcza).

2. Wybieram z menu opcję nagrania: Save i ukazuje się ikona (tutaj jest narysowana cała ikona) i co dalej?

3. Stosownie do rady jako napęd wpisuję "Warlords:", "df0:" albo "WarlordsII:". Piszesz dalej: "kiedy ukaże się spis plików znajdujących się na dysku, musisz nagrać swoją grę pod jednym z nich..." Kiedy lub jak wywołać ten spis plików?

4. Ponieważ nie umiałem tego spisu plików wywołać jako nazwę pliku wpisałem "Raze" i nacisnąłem OK (druga kopia w stacji).

5. Ukazuje się napis: "Not enought ram on disk - try again (nie ma miejsca na dysku - spróbuj ponownie). Próbuję i nic! Proszę o ratunek.

Tadeusz Wrzecionko
Skoczów

To się nazywa dokładnie opisany problem. No cóż, postaram się więc jeszcze raz, krok po kroku opisać sposób nagrywania stanu gry w "Warlords".

1. Wykonaj kopię zastępczą dysku drugiego.

2. Jeżeli będziesz chciał nagrać stan gry, to wybierz z górnego menu opcję Save. Ukaże się ramka. W opcji drawer znajduje się napis: Warlords II:save.

3. Najedź myszką na to okienko i wciśnij jej lewy przycisk. Teraz możesz usunąć końcówkę napisu "save" (pozostaje Ci wówczas "Warlords:"). Wciśnij klawisz Enter.

4. Kiedy ukaże się spis katalogów znajdujących się na dysku, najedź myszką na katalog "Pics" i lewym przyciskiem myszki potwierdź wybór.

6. Ukaże się spis plików tego katalogu. Wśród nich znajuje się właśnie plik "Raze.scf". Wyszukaj go i kliknij na nim lewym przyciskiem myszki.

7. Kiedy nazwa tego pliku ukaże się w okienku File (na dole), wystarczy, że wciśniesz OK i stan gry zostanie zapisany.

Wgrywanie stanu gry odbywa się identycznie, tylko zamiast skorzystania z opcji Save znajdującej się w górnym menu, należy wybrać opcję Load. Mam nadzieję, że teraz już nie będzie żadnych problemów.

Universe

Mam kłopot zwiazany z grą Universe w wersji na Amigę 500. Otworzyłem most Gavric Homeworld i stoję przed drzwiami bronionymi przez lasery. Co robić dalej?

Krzysztof Kamionka
Łódź

Co zrobić w mieście w grze Universe. Dochodzę tam i jedyne co mogę zrobić, to porozmawiać.

Kamil Mączyński
Nowy Tomyśl

Oba listy dotyczą tego samego problemu, więc włożyłem je do jednej szufladki. Jesteś w mieście i stoisz na końcu małej uliczki. Po bokach widzisz coś przypominającego małe twierdze. Po lewej stronie są dwa kanały wentylacyjne. Wejdź do tego większego. Znajdziesz się na planetoidzie. Podnieś lusterko (MIRROR). Idź w dół, przedostań się na pomost i skieruj się ponownie do miasta. W mieście idź w głąb uliczki i skręć w lewo. Stoisz na małym placyku. Po prawej stronie jest budynek broniony przez dwa działa laserowe, które trzeba unieszkodliwić. Rzuć (THROW) lusterko na wejście do tego budynku. Unikaj robota, który zniszczy Cię bez ostrzeżenia. Po zniszczeniu laserów przejdź na drugą stronę placu (w głąb ekranu) podejdź do drzwi i włącz (USE) konsolę znajdującą się przy drzwiach. Dziewczyna zaprosi Cię do środka. Podejdź do niej i powiedz: "Oddly enough, I'd really like to know". Po pewnym czasie do drzwi zaczną się dobijać roboty strażnicze. Wtedy szybko podejdź do drzwi po prawej stronie ekranu i rozwal (ATTACK) zamek magnetyczny (KEYPAD) metalową rurką (BENT METAL BAR). Idź po schodach do następnego pomieszczenia. Podejdź do szafy i otwórz (OPEN) ją. Załóż (WEAR) ubranie tam się znajdujące. Połącz (USE) ręczny komputer (ARM COMPUTER) z komputerem na ścianie obok szafy. Włącz (USE) monitor i wybierz opcję WINDOW SHUTTER. Otworzy się okno, wyskocz (JUMP) przez nie na ulicę. Jesteś na parkingu. Podejdź do zaparkowanego tam pojazdu i połącz (USE) ręczny komputer z pojazdem. Wyłączyłeś właśnie system antywłamaniowy. Teraz możesz bez obaw wsiąść do pojazdu (JUMP). Po Twoim wejściu automatycznie włączyły się pole siłowe chroniące pasażera i systemy bezpieczeństwa. Żeby uruchomić samochód, należy wsunąć (INSERT) kartę (KEY CARD) do czytnika znajdującego się po lewej stronie konsoli, pod monitorem z pulsującym światełkiem. Teraz wszystkie systemy pojazdu zostaną włączone, wystarczy jeszcze podać prawidłowy kod identyfikacyjny (87764) i już można startować. Kod wpisuje się, korzystając z małej klawiatury znajdującej się po prawej stronie ekranu głównego. Teraz pojazd unosi się do góry i tak się kończy pobyt w mieście.

A teraz zapowiadana już wcześniej część gobliinowa. Wasze pytania i moje odpwiedzi.

Gobliin

Posiadam IBM PC i Sharewarową wersję "Goblins 2". Podchodzę do olbrzyma, który leży na drodze, lecz gdy chcę przejść dalej, wali mnie pięścią w nos, a ja ląduję w drzewie. Chciałbym, abyś podał mi sposób przejścia olbrzyma.

Łukasz Wysocki
Suwałki

Na początku musisz złapać koguta (POULE). Niech to zrobi Winkle. Natomiast Fingus niech bije koguta kiełbasą po głowie. W wyniku wstrząsu, kogut znosi jajo (OEUF). Teraz Fingus wsuwa kiełbasę do nory (ORNIERE) i nokautuje nią psa (CHIEN). Wykorzystując chwilową niedyspozycję zwierzaka, Winkle przechodzi w pobliże stosu patyków (TAS DE BOIS) i podpala go zapałkami. Potem wchodzi do dziupli (TROU) i przeciera nową drogę wiodącą do olbrzyma. Obydwa gobliny korzystają z tego przejścia (TERRIER). Następnie Fingus wbija jajko na ognisko (FEU). Zapach smażonego jajka budzi głodnego olbrzyma. Fingus częstuje go kiełbasą i winem. Nasycony olbrzym ponownie zapada w twardy sen, a Fingus i Winkle mogą dalej kontynuować swoją podróż.

Jestem w levelu Tom, gdy goblinem wziąłem piłkę małemu chłopcu, podałem ją koszykarzowi, który wrzucił ją do Maire (kobieta w domku). Później idę do Horlogerie (mały domek po prawej stronie ekranu), rozmawiam z człowieczkiem i nie wiem, co robić dalej.

Krzysztof Niestrój
Kornowac

Ta kobieta w domku to burmistrz, natomiast człowieczek to zegarmistrz. W rozmowie z Fingusem stwierdza on, że klepsydrę (o którą prosimy) odda jedynie w zamian za melodię do dużego zegara wiszącego na drzewie. Winkle wpuszcza melodię (MELODIE) do domku mieszczącego się dwa piętra pod zegarem. Fingus ponownie puka do Toma, a on zgodnie z umową daje im klepsydrę (SABLIER). Obydwaj udają się pod zamkowe mury (TRANCHEE). Pamiętając o słowach Soki, Fingus rozbija klepsydrę i rozsypuje "piasek czasu" nad przepaścią (TRANCHEE). Teraz utworzy się droga, po której gobliny mogą bezpiecznie przedostać się pod mury zamku, a dalej przez dziurę (OUVERTURE) na dziedziniec zamkowy.

Grę "Goblins 2" walkuję już od bardzo dawna. Co jakiś czas do niej wracam, bo mam nadzieję, że wpadnę na jakiś pomysł, który pomógłby mi wyciągnąć Buffona z zakroplacza (na planszy z zabawkami), ale niestety wszystko idzie na marne.

Weronika
Katowice

Cieszę się, że także dziewczyny nareszcie zaczęły przysyłać listy. Z tym większą satysfakcją odpowiadam na Twój list. Żeby nie było żadnych wątpliwości, podam jak należy przejść ten poziom. Na początku Winkle wsadza głowę w otwór (TROU). Niestety, księciu się to nie podoba, co właśnie demonstruje. Spadając na ziemię, strąca z rośliny ziarnko fasoli (HARICOT). Teraz podnosi kamień zakrywający wejście do nory (PIERRE). Wyłaniającej się z otworu istocie (TAUPE) daje ziarnko i w tym momencie Fingus ściąga jej z głowy czapkę (BONNET). Winkle zapałką strąca jabłko z drzewa (POMME), a Fingus łapie je w zdobytą czapkę. Winkle daje jabłko księciu i ściąga go na dół. Ale wciąż nienasycony książę pożera rosnącego obok grzyba i przenosi się w krainę grzybkowego snu. Aby go uratować, gobliny podążają za nim, czyli każdy zjada po jednym grzybie (CHAMPIGNON) i przenoszą się do tajemniczego snu. Książę jest uwięziony w pojemniku z mydlanym płynem. Fingus podchodzi do kręgli (QUILLES), a Winkle staje w pobliżu prawej rozgwiazdy (ETOILE). Kiedy przez sen przetoczy się kula i rozbije kręgle, Winkle odbija się od rozgwiazdy i chwyta kulę (BOULE). Pochodzi do dużego kolorowego pudła, kładzie kulę na pokrywie (COUVERCLE) i staje obok niej. Fingus skacze po małej klapce (DALLE), pokrywka podnosi się i podrzuca Winkla w górę. Podczas lotu strąca on z ramy agrafkę. Gobliny ponownie zdobywają kulę, ale tym razem po umieszczeniu jej na pokrywie, Fingus staje na małej katapulcie. Teraz Winkle skacze po małej klapce, a wyrzucony do góry Fingus znajdzie się

S.O.S.



na wyższym poziomie. Musi teraz nacisnąć czujnik (ANTENNE) umieszczony na czapce zabawnego olbrzyma. Olbrzym ten wydmuchuje bańkę mydlaną (BULLE). Fingus wskakuje na nią i jak opadnie na pokrywę, Winkle ponownie skacze po małej klapce, co powoduje przemieszczenie się bańki na szczyt parasola. Fingus zabiera stamtąd agrafkę (EPINGLE) i skacze w dół do Winkla. Winkle jeszcze raz zdobywa kulę i wskakuje na górny poziom. Teraz Fingus staje na małej czerwonej klapce u podnóża tęczy, a Winkle skacze po podobnej klapce (DALLE) na swoim poziomie. Kiedy obaj już są na górze, Fingus naciska przycisk (BOUTON) umieszczony nad pojemnikiem. Gdy kropelka wraz z księciem spadnie olbrzymowi na nos, Winkle naciska czujnik. Po chwili bańka z księciem zostanie wydmuchana, a wtedy Fingus podchodzi do niej i szybko przebija agrafką. W ten sposób książę zostaje uwolniony i wszyscy się budzą. Nie jest to jeszcze koniec tego poziomu, jednakże nie chcąc Ci odbierać przyjemności z dalszego grania, kończę w tym miejscu. Jeżeli będziesz miała jednak jeszcze jakieś pytania, to napisz.

Piszę do Ciebie już po raz drugi w sprawie gry "Goblins 2". Nie wiem jak zabrać nóż Gromelowi. Gdy próbuję zrobić to Winklem, potwór uderza go w głowę. Co mam robić?

Tomasz Maleszka
Ziemlin

Na początku tego poziomu Fingus podnosi z ziemi tubkę majonezu (MAZONNAISE) i kładzie ją na ziemi niedaleko górnego końca rożna. Winkle staje w pobliżu ogra - Gromelona. Fingus wchodzi na dach i zeskakuje z niego wprost na położony uprzednio majonez. Zawartość tuby oślepia Gromela na tyle, że Winkle zdąży ukraść mu miecz (EPEE). Następnie Fingus ustawia się koło Stalopicusa, a Winkle budzi Rustika. Wściekły Gromel rzuca nożem w kierunku Winkle'a. Ten robi unik, a ostrze wbija się obok łba Stalopicusa, który zaczyna wrzeszczeć ze strachu. Dalej spróbuj poradzić sobie sam.

Nie mogę przejść drugiego poziomu w grze "Goblins 2". Jedyne co potrafię zrobić, to zniszczenie kamiennego strażnika i wyrzucenie przy pomocy kilku bomb jakiejś rzeczy o nawie TAPIS koło czegoś o nazwie SOKA.

Marcin Kordasz
Poznań

Fingus wchodzi do starej wieży (TOUR) i wyrzuca znlezioną tam bombę (BOMBE). Potem podchodzi, bierze ją do ręki, a Winkle zapala zapałkami lont. Fingus rzuca ją w powietrze, a wybuch niszczy kamiennego strażnika (GARDIEN). Teraz do wieży wchodzi Winkle, Fingus bierze bombę do ręki, a podpala ją Winkle. Tym razem eksplozja uwolniła leżący pod kamieniem latający dywan, ale w chwili, kiedy przelatywał on koło muru, wysunęła się zza niego łapa i pochwyciła go. Aby odzyskać dywan, Fingus wchodzi do wieży, a Winkle rzuca bombę. Kiedy dywan (TAPIS) wyląduje na ziemi, gobliny wykorzystując go jako windę mogą porozmawiać z Soką. Mówi on, aby do zamku nie wchodzić głównym wejściem, tylko skorzystać z "piasku czasu", który utworzy drogę nad przepaścią. Teraz gobliny udają się do mówiącego drzewa Kaela (KAEL). Po drodze Winkle zrasza śpiącą nimfę (NYMPHE) wodą z butelki. Nimfa obrażona odlatuje na pobliskie drzewo. Teraz Winkle daje spragnionemu drzewu (KAEL) wody. W zamian za to drzewo daje radę, że obrażoną nimfę najłatwiej udobruchać czymś słodkim. Winkle staje mu na dłoń i zostaje podsadzony na górne gałęzie. Fingus wchodzi na duży kamień leżący pod drzewem. Winkle potrząsa gałęzią (BRANCHE). Na ziemię spada z niej duży kwiat (FLEUR). Fingus łapie go i wrzuca do gniazda pszczół (PIERRE) mieszczącego się pod kamieniem. Po chwili ponownie unosi kamień i odbiera od pszczoły garnuszek miodu (MIEL). Winkle schodzi z drzewa i unosi kamień po raz ostatni, a Fingus wskakuje na wylatującą z otworu pszczołę (ABEILLE). Pszczoła na swoim grzbiecie przenosi Fingusa do nimfy. Ten ofiarowuje jej miód, a w zamian nimfa wskazuje jeden z rosnących w pobliżu grzybów (CHAMPIGNON). Fingus zeskakuje na ziemię i bierze wskazany grzyb. Winkle puka do drzwi (PORTE) i pokazuje grzyb (VIVALZART), po czym oba gobliny zostają wpuszczone do środka. Vivalzart zdradza im tajemnicę, że jeżeli grzyb będzie przetworzony przez jego maszynę, to otrzyma się sok, po wypiciu którego można się znaleźć w krainie muzycznych fantazji. Winkle wrzuca więc grzyb do maszyny (MACHINE), a Fingus uruchamia ją, naciskając przycisk. Maszyna zostaje wprawiona w ruch, ale spinacz ściskający jeden z przewodów uniemożliwia dokończenie procesu. Fingus staje na klapie pod gniazdem sępa (VAUTOUR). Winkle ze słoika (BOCAL) wyjmuje robaka (VER) i naciska przycisk (BOUTON). Fingus zostaje podrzucony do góry i kurczowo chwyta posiłek ptaszka (VIANDE). Winkle częstuje sępa robakiem, a Fingus korzystając z jego nieuwagi odrywa kawałek mięsa z jego porcji. Karmi nim piranię w akwarium (PIRANHA). Ryba przeżuwszy otrzymany kęs wy-pluwa na podłogę kość (OS). Winkle staje na klapie śmietnika, a Fingus podaje Vivelzartowi kość. Vivalzart chcąc wyrzucić kość otwiera śmietnik, dzięki czemu Winkle zostaje podrzucony na inną półkę. Zdejmuje z przewodu spinacz (PINCE) i zabiera eliksir grzeczności (ELIXIR DE GENTILLESSE). Kiedy do pojemnika (RECIPENT) zacznie skapywać płyn z grzyba, gobliny kolejno za pomocą butelki wypijają kilka kropel i przenoszą się do wspomnianej przez Vivalzarta krainy. Winkle zaciska spinacz na dziwacznym wężu (TUYAU). Następnie wsuwa w otwór (PHARE) rękę i wyciąga z niego pałeczkę (BAGUETTE). Fingus zaczyna skakać po trampolinie (RESSORT) i kiedy nad otworem zmaterializuje się pompka (POMPE), Winkle ponownie sięga do otworu i wyciąga ją. Na pałeczkę nabija kapturek (CAPUCHE) i robi siatkę (FILET). Następnie przeciska się przez inny otwór (TROU), a Fingus pompką pompuje saksofonistę (SAXO). Muzyk gra na swoim instrumencie, a Winkle ze swojego miejsca łapie w siatkę nutki (NOTE). Następnie gobliny zamieniają się miejscami. Teraz Winkle pompuje, a Fingus łapie wydmuchanego z saksofonu moskita (MOUSTIQUE). Winkle wypuszcza owada poprzez otwór (PHARE) wprost pod nos perkusisty. Perkusista zaczynać bić w bębny, a Fingus łapie nuty. Potem gobliny idą na trampolinę, na której zaczynają skakać. Dzięki temu otwiera się nowe przejście (PORTE). Fingus przechodzi przez nie, a Winkle idzie do miejsa, gdzie uprzednio łapał nutki. Fingus prosi gitarzystę (GUITARISTE), aby coś zagrał, a Winkle chwyta brakujące nutki. Mając już całą melodię, gobliny budzą się. Znajdują się niedaleko domu Toma. Fingus rzuca kamieniem (PIERRE) w piłkę (BALLON). Piłka spada na ziemię, ale jakiś dzieciak zabiera ją i chowa się w jednym z domków. Winkle idzie za nim (MAISON). Kiedy dzieciak wyłoni się z innego, Fingus wchodzi do domku znajdującego się bezpośrednio nad nim i po chwili odzyskuje piłkę. Winkle staje pod koszem (PANIER), a Fingus daje koszykarzowi (BASKETTEUR) piłkę. Koszykarz rzuca ją do kosza, a gdy odbija się ona na jego krawędzi Winkle podskakuje i podbija ją głową. Piłka wpada do domku burmistrza (MAIRE). Dalej postępuj z moją podpowiedzią umieszczoną powyżej.

To wszystko w sprawie "Gobliins". Na koniec jeszcze jeden S.O.S. do listu ostatniego Czytelnika.

Flashback

Na siódmym levelu dochodzę do miejsca, w którym po "rozstrzelaniu" wewnętrznej strony półkuli (prawie na końcu gry), zeskakuję w dół, zostawiam przy drzwiach (cel telep.) i idę (a raczej biegnę) w lewo aż do windy, którą zjeżdżam w dół. Dalej w opisie w "Top Secret" piszą: "Na prawo są dwa szlamowce do rozwalenia. Teraz musisz usunąć wszystkie kokony wiszące na suficie. Na górze zajdziesz mysz (Mouse). Znalezionym kluczem otwórz drzwi." Po pierwsze, nie wiem, o jakie kokony chodzi. Może są to kule zwisające po jakimś szlamie aż na pierwszą półkę skalną (a raczej maziowatą). Po drugie, nie mogę znaleźć, mimo przeczesywania komnaty (co i tak jest sztuką, bowiem przeszkadzają mi w tym mutanty, które wciąż się odnawiają), żadnej myszy. Bardzo Cię proszę o pomoc!

Marcin Kordasz
Poznań

Najpierw muszę się zapytać, czemu nie zwróciłeś się z tym pytaniem do autora tego artykułu? Sam jestem ciekawy, gdzie on znalazł tam mysz. Mniejsza z tym. Mam nadzieję, że skorzystasz z mojej podpowiedzi. Po zjechaniu windą znajdziesz się w najbardziej chronionej części planety. Tutaj są produkowane Żelki, które padają po pierwszym strzale. Natomiast pulsujący organ musisz kilkakrotnie ostrzeliwać na przemian z lewej i prawej strony, aż do chwili gdy przestanie pulsować, a tym samym produkować. Pobiegnij w prawą stronę, w dół i następnie w prawo. Zniszcz ostatnich dwóch wrogów, umieść przy prawej krawędzi ostatniego ekranu ładunek wybuchowy i poślij go na dół korzystając z przełącznika. Do eksplozji pozostało 80 sekund. Mam nadzieję, że pozostawiłeś gdzieś po drodze teleporter. Jeśli nie, to musisz się naprawdę spieszyć. Przebytą już drogą dostań się na główny poziom i biegnij w prawo. Uaktywnij windę i kończ Waść, wstydu oszczędź.

Tyle na dzisiaj. Jak zawsze, proszę Was o dokładne opisywanie swoich problemów, tak jak to uczynił Tadeusz Wrzecionko (list 1). Jeżeli gra ma kody, to podaj ostatni dostępny kod. Czekam na kolejne listy. Do zobaczenia za miesiąc.

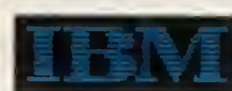
YA



TRIKI

Witam Was w kolejnym odcinku trików. Ostatnim razem apelowałem o przysyłanie listów. Na razie jest ich jak na lekarstwo. Mam nadzieję, że niedługo się to zmieni.

Jak obiecywałem poprzednio, dzisiaj trochę trików dla posiadaczy innych komputerów oraz jak zwykle mnóstwo na Amigę. Zaczynamy!



AFTER MIDNIGHT

Jeżeli masz problem z ukończeniem Dark Corridors, idź według następującej wskazówki: *N, E, N, E, S, S, S, E, N, E, N, W, N, N, W, W, N, W, S, W, S, S, W, S, E, S, E, N.*

ALLEY CAT

W high score możesz wpisać następujące kody:
PSIONIC SYSTEMS
ASSASSIN
SUPERFROG
BODY BLOWS
THE ONE AND ONLY
PROJECT X
ALIEN BREED

BEAVERS

Na początku gry wpisz: *BIGBIGBIG*. *F2* przeskakuje poziomy.

DRAGONS LAIR 2

Zapisz stan gry na dysku, naciskając klawisz S. W pliku TIMEWARP.SAV zmień ostatni znak na C, a po ponownym wczytaniu otrzymasz 99 żyć.

F-117A NIGHTHAWK

Jeżeli masz problem ze zniszczeniem wrogich oddziałów, wybierz opcję "No crash" i wyląduj na wrogim terytorium. Teraz korzystając z działka pokładowego zniszcz wszystko, co się rusza.

GRAND PRIX CIRCUIT

Jeżeli chcesz ukończyć wyścig na pierwszym miejscu, zaraz po starcie kilkakrotnie naciśnij wszystkie klawisze funkcyjne (od F1 do F10).

POPULOUS 2

Na początku gry możesz próbować utopić osadników wroga, obniżając teren do poziomu morza.



ALIEN 3

Jeżeli chcesz zmienić level, idź do Options Screen, wybierz Hard Level i sześć kredytów, następnie rozpocznij grę. Teraz możesz zmienić poziom poprzez wciśnięcie jednocześnie spacji i klawisza N.

AMNIOS

2. *FRDSMSMNGR*
3. *PLFRMNLQSN*
4. *LSMBRGNSLQ*
5. *LKMCTKSCDF*
6. *STBNLMRCHL*
7. *RCHLMCLTHS*
8. *THBSTSTFTT*
9. *THTHJJRSNN*
10. *MLFNDBTFLL*
11. *BTTMNDHRCH*

APACHE

Na ekranie tytułowym wpisz *OVERDRIVE*. Pojawi się napis: CHEAT MODE IS ACTIVE. Teraz podczas grania możesz korzystać z klawiatury:
1-5 - wybór poziomu
6 - misja bonusowa
M - opuszczenie misji
W - pełne uzbrojenie

APOCALYPSE

Cały trik polega na odpowiednim użyciu słowa FRANK. Wciśnij i trzymaj K, wciśnij i trzymaj N. Zwolnij K, wciśnij i trzymaj A. Zwolnij N, wciśnij i trzymaj R. Zwolnij A, wciśnij i trzymaj F. Zwolnij R, zwolnij F. Całą tę kombinację wpisuje się podczas gry. Efektem jej działania jest niezniszczalność. Niestety, rozbicie samolotu jest nadal możliwe, natomiast nie grozi Ci zestrzelenie. Jeżeli stracisz wszystkie życia i będziesz musiał grać od nowa, to trik ten trzeba ponownie wpisać. Także gdy uda Ci się przejść do kolejnego etapu, trik ten przestaje działać i musisz ponownie go wpisać.

AQUAVENTURA

Na ekranie z opcjami wciśnij klawisze Ctrl oraz F10 i fire - start. Przeskakiwanie poziomów uzyskujesz przez wciśnięcie L, a przeskakiwanie sekcji tunelu - poprzez wciśnięcie T.

ARABIAN NIGHT

Na ekranie tytułowym wpisz *SIMON*. Teraz możesz trzymać lewy przycisk Amiga podczas wgrywania gry. W sekcji kart, żeby zwiększyć szybkość, przytrzymaj K. Możesz także spróbować użycia następujących klawiszy:
TAB - zmiana poziomu
F10 - PAL/NTSC E - tekst angielski
F - tekst francuski
D - tekst niemiecki
I - tekst włoski
M - spowolnienie

ARCHER MACLEANS POOL

Idź do menu TRICK SHOT i jako kod wpisz *V12F*. Usłyszysz podwójne kliknięcie. Teraz idź do Demo Menu, a zobaczysz nową opcję. Efekt będzie taki, że przed przystąpieniem do gry możesz zobaczyć, jakie zdolności posiada Twój przeciwnik w danej chwili.

BABY JOE

1. *YOUPI* - jaskinia
2. *GLOUP* - piknik
3. *MUMMY* - dom

BACK TO THE FUTURE 3

Żeby uzyskać nieśmiertelność, musisz wpisać w czasie intra przed poszczególnymi planszami:
Level 1 - *ROTTEN CHEAT*
Level 2 - *LOUSY CHEAT*
Level 3 - *LOW DOWN CHEAT*

BEAVERS

Podczas gry wpisz: BIGGIGBIB. Teraz możesz korzystać z poniższych klawiszy:
F1 - skok do następnego poziomu
F2 - skok do poprzedniego poziomu
Spacja - tryb latania

BLASTAR

Podczas gry wpisz: *MALICE OF THE MYRKOIDS*. Gdy obraz błyśnie na czerwono, możesz strzałką zwiększać punkty swojej energii. Poza tym klawiatura:
Del - sklep
Od I do Y - przechodzenie przez poziomy/okresy

BRAINABLL

02. *WELLDONE*
03. *PPHAMMER*
04. *FORTUNE*
05. *READY*
06. *STEADY*
07. *NO GO*
08. *JOYSTICK*
09. *RUTODFGP*
10. *DENISE*
11. *BIGAGNUS*
12. *CHIPCHIP*
13. *HATTHATT*
14. *FRANKLIN*
15. *PJOTRE*
16. *HUT LUIS*
17. *ESCAPE*
18. *CONTROL*
19. *SPACE*
20. *AMIGAFUN*
21. *LAMBADA*
22. *ERTERZUT*
23. *LEVEL 23*
24. *BIGDREAM*
25. *CINEMAXX*
26. *SMARTIES*
27. *LOGOGO*
28. *SQUARES*
29. *SPEEDIE*
30. *SERPENT*
31. *FLIPPER*
32. *COFFEE*
33. *DOENER*
34. *NO COKE*
35. *SMOKIE*
36. *ALLSTAR*
37. *SOFTWARE*
38. *COMPUTER*
39. *DISKFULL*
40. *HARDWARE*
41. *HOOLIGAN*
42. *LEVEL 42*
43. *OWLPARTY*
44. *FREESHOT*
45. *BIERZELT*
46. *LAADAADI*
47. *LAADAADA*
48. *NOWAYMAN*
49. *RUSHRUSH*
50. *THE END*

BRUTAL SPORTS FOOTBALL

Oto kilka wybranych kodów:
LCRRTLO1X
9TLGKRX0F
7KNBD1555
FCV62H444
VJT8!PKKK
4WYFVR2!8
DD7073!74
BV12C4R2K
R3PF463QN
55H!DM000
ICTY5NJJY
!B256D999
86JY70HHH
Z701VWR1!
HV3!LZRQ5
QBCLRWWW
GCV022333
SW16PX999
F3C5Z5DDD

BUBBA'N'STIX

Wpisanie tych kodów (oprócz pierwszego) daje 9 żyć:
1. *111111111*
2. *T7TJZT8P2K*
3. *65CGBR!X55*
4. *1147PV5J82*
5. *X7XJ?T7N3V*

BUNNY BRICKS

Przytrzymaj Alt, Ctrl, prawy Shift oraz jeden z poniższych klawiszy:
L - zwiększenie dostarczanych piłek
N - następny poziom
T - zmiana sekcji (wybierz między 1 a 5)
Żeby zwiększyć swoją zdolność, wciśnij jednocześnie klawisze: lewa Amiga, prawa Amiga i Ctrl.

CANNON FODDER

Jeżeli zapiszesz stan gry na save disk pod nazwą JOOLS, będziesz kierował żołnierzem w stopniu generała.



TRIKI

CARV - UP

W high score wpisz poniższe hasła:
R.J.TOONE - nieskończona liczba żyć
BUMPER - nieskończona ilość "bumperów"
PUSSEYCAT - 9 żyć.
Poza tym wpisanie podczas gry daje:
BARMY CAR - 1000 extra punktów
WOOAARRGGH - lepsza szybkość
WHOOPSIE - przeskok leveli

CHAMPIONSHIP MANAGER

Jako swoje imię wpisz: *Mr Bulgaria*. Potem wybierz Tranmere Rovers jako swoją drużynę. Efekt - 30 milionów więcej w kasie.

CREATURES

Podczas gry wciśnij pauzę i wpisz: *A FINE KETTLE OF FISH*. Teraz używając klawiatury funkcyjnej (od F1 do F9) zmieniasz poziomy. Natomiast klawiszem F10 skaczesz przez levele. Powrót do wcześniejszej postaci - klawisz C.

CYBERNOID

Wpisz *RAISTLIN* na tytułowym ekranie - nieśmiertelność.

DARKMAN

Wpisz *MEACULTA* podczas gry - nieśmiertelność.

DOMINATOR

Wpisz swoje imię jako *SHAFT* w high score w celu uzyskania nieskończonej liczby żyć.

DOODLEBUG

Żeby być nieśmiertelnym, należy przytrzymać klawisze: A, G, E i S oraz lewy przycisk myszki. Trik ten można użyć w dowolnym momencie gry.

DUNE

Gdy Harkonnen porwie Chani, zaatakuj dwie fortece nad pałacem.

DUNE 2

Zbierz armię ok. 14 jednostek i wyślij ją do budynku wroga, a go zajmiesz.

DYNAMO

W high score wpisz swoje imię jako *PURPLE RAIN*. Teraz masz nieśmiertelność i możesz skakać przez levele wciskając klawisze [-] i [+].

ELF

Podczas gry wpisz *CHOROPOO* - 99 pociech. Spróbuj także wcisnąć klawisze W i H, a otrzymasz odpowiedni napój.

F-15 STRIKE EAGLE 2

W celu uzupełnienia amunicji wciśnij jednocześnie klawisze: Ctrl, Alt, R.

FANTASY WORLD DIZZY

Jako swoje imię wpisz IMMORTAL w high score. Efektem będzie nieskończona liczba żyć.

FERNANDEZ MUST DIE

Wciśnij pauzę i wpisz *SPINYNORMAN* w celu uzyskania nieskończonej liczby żyć.

FINAL BLOW

Podczas gry wciśnij pauzę i sześć razy F10. Teraz, kiedy powrócisz do gry, Twoja energia nie będzie się zmniejszać.

FINAL FIGHT

Oglądaj uważnie intro i gdy padną słowa: NOT SO FUSSED, TURN ON THE TV, naciśnij Help. Teraz podczas gry wciśnięcie klawisza + niszczy wszystkie wrogie jednostki, natomiast klawisze 1 i 0 pozwolą na skok po stronach gry.

FLY HARDER

2. *PHOTON*
3. *METAGRAV*
4. *BLACKHOLE*
5. *SUPERNOVA*
6. *TRANSMITTER*
7. *QUANT*
8. *NEOGEOPOWER*

Możesz także wpisać:
MECHANICA - nieśmiertelność.
BIGBAND - koniec sekwencji gry.

FRANKO

Na ekranie opcji wciśnij lewy przycisk myszki i wpisz: *DOMAN*, co daje dziewięć żyć na początku gry. Kody:
1. *CENT*
2. *DRZE*

FULL CONTACT

W grze dla jednego gracza wpisz *QAZWXEDCRFVIGBYHNUJM*. Zobacz, co stanie się z Twoim przeciwnikiem.

GIANA SISTERS

Gdy rozpoczniesz grę, wciśnij dwa przyciski myszki jednocześnie. Zauważysz, że zmieni się muzyka z mono na stereo. Dodatkowym efektem będzie trwałość żyć.

GOBLIIINS (cz. 1)

2. *VQVQFDE*
3. *ICIGCAA*
4. *ECPQPCC*
5. *FTWKFEM*
6. *HQWFTFW*
7. *DWNDGBW*
8. *JCJCJHM*
9. *ICVGCGT*
10. *LQPBSJS*
11. *HNWVEKZ*
12. *FTQITLA*
13. *DCPJOMO*
14. *EWDENNH*
15. *TCNGTOU*
16. *TCVQRPM*
17. *IQDNKQO*
18. *KKKNSRA*
19. *MEMEISG*
20. *MLEURTF*
21. *KEUDEUJ*
22. *SOLEDVT*

GODS

Nieśmiertelność uzyskasz po wpisaniu *SORCERY* jako hasła. Niestety, ten trik nie działa we wszystkich wersjach tej gry.

GREMLINS 2

W high score wpisz *SINATRA* jako swoje imię. Efektem będzie nieskończona liczba żyć.

HORROR ZOMBIES FROM THE CRYPT

Nieskończoną liczbę żyć można uzyskać poprzez wpisanie jednej z trzech poniższych możliwości (uzależnione jest to od wersji):
BOGEYMAN
BOGEYEATER
CHEATMODE

Kody:
2. *WOLFMAN*
3. *HAMMER*
4. *LUGOSI*
5. *NOSFERATU*
6. *GARLIC*

HUDSON HAWK

Na tytułowym ekranie wpisz: *SCIENCEFICTION*. Efektem jest nieskończona liczba żyć. Natomiast wciśnięcie klawisza Help daje zmianę poziomu.

HYDRA

Podczas gry wpisz: *KILLKILLKILL*. Klawisz F - extra paliwo, Enter - broń.

IKARI WARRIORS

Wpisz swoje imię jako *FREERIDE* w high score. Efektem jest nieskończona liczba żyć.

IMPOSSAMOLE

Wpisz w high score wybrane nazwisko z poniższych w celu uzyskania różnych efektów:
COMMANDO - nieskończona liczba amunicji
HEINZ - trzy paski mocy
ANNFRANK - brak kłopotów z energią
LUMBAJAK - podwójna długość wskaźnika energii
OOCHOUCH - chodzenie po wodzie
JUGGLERS - spróbuj to!

JUNGLE STRIKE

2. *RX6PDY395PM*
3. *9XW56MHCYR7*
4. *XTMHFDKRT4X*
5. *VSDTLPCJRWK*
6. *W4JF3W7LGFR*
7. *TGB9T6HPGFR*
8. *FL6JY9WT7SW*
9. *NZ9THY3BRW3*
10. *LSHGFU7NLML*

JURRASIC PARK

Jeżeli kod nie chce się uruchomić, to naciskaj przez chwilę Enter.

K240

Podczas gry wciśnij Enter i wpisz jedno z poniższych haseł pamiętając, by je ponownie potwierdzić klawiszem Enter:
LOADSADOSH - 100.000 dolarów więcej.
WIDGET - plany.
ICEMAN - zamrożenie Asteroidów (ponowne wpisanie tego hasła spowoduje efekt odmrożenia).
SKYSCRAPER - natychmiastowe stawianie budynków.

KID GLOVES

Podczas gry wciśnij pauzę (F1) i wpisz: *RHIANNON*. Nastąpi restart gry. Teraz możesz skorzystać z następujących klawiszy funkcyjnych:
F6 - skok do sklepu;
F7 - zmiana levelu;
F8 - dziewięć kluczy i 10.000 dolarów w gotówce;
F9 - teraz jesteś nie do pokonania.

LOST VIKINGS

Przeczytaj uważnie pierwszą stronę. Na dole są podane kody.

MAGIC LAND DIZZY

Podczas gry wpisz: *DIAMONDS AND PEARL*. Uzyskasz nieskończoną liczbę żyć. Podczas tego procesu zostanie włączona pauza, dlatego też żeby rozpocząć grę, musisz ponownie wcisnąć klawisz P.



MC DONALDS LAND

Na planszy z wyborem gracza wpisz: *SPICY BEANBURGER*. Efektem jest nieskończona liczba żyć.

METAL MASTERS

Podczas gry wciśnij klawisz F4 w celu zamrożenia przeciwników.

MONOPOLY

Jeśli któryś z graczy sterowanych przez komputer nie chce kupić jakiejś posiadłości i przekazana jest ona na licytację, to wciskaj lewy przycisk myszki tak szybko jak możesz, a zakupisz tę posiadłość za jedyne 10 funtów.

MONTY PYTHONS LYING CIRCUS

Wpisz swoje imię w high score jako *SEMPRINI*, a będziesz mógł zacząć o poziom wyżej niż ten, na którym ukończyłeś grę poprzednio.

NEBULUS 2

Wybrane kody do gry:
05. *ICEHOUSE*
09. *LANDANDLOVE*
13. *GREENTREES*

NICKY BOOM

Na tytułowym ekranie wciśnij spację i wpisz wybrane hasło:
1. *MEDIT*
2. *KRATTY*
3. *MIRTES*
4. *ARRAX*
5. *JANIR*
6. *TRINOS*
7. *SAXAN*

NICKY 2

Na tytułowym ekranie wciśnij spację i wpisz wybrane hasło:
A. brak
B. *DRACO*
C. *ATIKH*
D. *FIRAM*
E. *LURNA*
F. *PALET*
G. *NIURA*
H. *SLORY*

NICK FALDOS GOLF

Na tytułowym ekranie wpisz: *MAJORTOM*. Teraz możesz zagrać nawet na Marsie.

NIGHT BREED (ACTION GAME)

Wciśnij pauzę i wpisz: *RISEN FROM THE DEAD*. Efektem jest nieskończona liczba żyć.

OUT RUN

Wpisz: *RED BARCHETTA*. Teraz możesz użyć następujących klawiszy:
T - dodaje dziesięć sekund do Twojego czasu
B - bonus
S - skok do następnej planszy

PACLAND

Wpisz *AVALON* na tytułowym ekranie, a będziesz nieśmiertelny.

PANG!

Na ekranie z mapką wpisz szybko: *WHAT A NICE CHEAT*. Teraz możesz wybrać poziom gry, od którego chcesz zacząć.

P. P. HAMMER

Gdy wybierzesz wszystkie opcje na ON, w czasie gry możesz poruszać się przez ściany za pomocą kursorów z klawiatury.

PREDATOR 2

Wciśnij pauzę i wpisz: *YOUR ONE UGLY MOTHER*. Efektem jest nieskończona liczba żyć.

PREMIERE

Na tytułowym ekranie wpisz: *SPARKPLUGS*. Masz nieskończoną liczbę żyć. Jeśli Ci to nie wystarcza, wciśnij spację.

PREMIER MANAGER

Skorzystaj z telefonu, a Twoja drużyna będzie nie do pobicia. Wykręć wszystkie poniższe numery:
753423
250967
000123
220769
781500
Efektem będzie 99% wszystkiego i 20.000.000 funtów

PREMIER MANAGER 2

Dzwoniąc pod te numery możesz wygrać lub przegrać dużą ilość gotówki:
896610 - wygrana
000123 - przegrana

STREET FIGHTER 2

Podczas gry wpisz: *7KIDS*. Da Ci to możliwość walki tymi samymi zawodnikami.

THE BLUES BROTHERS

Zanim wybierzesz swojego gracza, wpisz: HOULQ. Ekran zmieni się na brązowy. Teraz wciskanie klawiszy od 1 do 6 powoduje zmianę planszy.

THE GODFATHER

Wciśnij pauzę i wpisz: *PIZZA HUT*, a uzyskasz nieskończoną liczbę żyć.

THE KILLING CLOUD

2. *A00TG7E2*
3. *200TQ7E3*
4. *Q006G6E8*
5. *3006RWE3*
Wpisz jako kod do misji: *1KILLING*, a Twój dobytek wzrośnie o 28.

THE KILLING GAME SHOW

Nie naciskaj fire, gdy znajdujesz się na dobrze wyglądającym ekranie, tylko wciśnij klawisz Help. Efektem będzie ukazanie się mapy aktualnego poziomu.

THE LAST NINJA 3

1. *SUSS*
2. *IMED*
3. *URTI*
4. *BASD*
5. *NOUS*
6. *REOO*

THE MANAGER

Kliknij na ikonie z dyskiem, następnie na ikonie preferencji. Teraz przytrzymaj Ctrl oraz A i przesuń kursor do ikony Main Menu. Ramka zrobi się biała, co oznacza, że stan Twojego konta wzrósł o 24.999.999 funtów, a każdy zawodnik ma 99% przydatności do gry. Spróbuj także wcisnąć Ctrl i S lub Ctrl i D.

TOP GEAR 2

Kody do poziomu Amateur:
1. Australasia
2. Britain - *P32H L[%2 UN$9 H6F+[632GG*
3. Canada - *NQL#]YL[T]YF U4CWB GCB22*
4. Egypt - *285M PYF5 9#9% 8B879 2WUBB*
5. France - *]74L NQNH L#MH YH5TN B$]UN*
6. Germany - *[7N] +]2G G#3C T3M#9 YTR++*
7. Greece - *Q[UC F[#P 3D#7 MN4HG [87NN*
8. Indie - *D6J9 [3RH]YUL 89G54 QML99*
9. Ireland - *+T+1 3[4G]WBU %BQ](2WUBB*
10. Italy - *]+4L N3W9 N[N6 LM3GF #76MM*
11. Japan - *5#1G JUHW]LM+]$M98 WRQ$$*
12. Skandynawia - *5TG7 9733 D5%Y UW#QP C+$WW*
13. South America - *ML[U Y6W% GJ%] #[J76 TPN[[*
14. Spain - *L$2H L7#W 9TMU RT8NM %][TT*
15. Switzerland - *QBP$ %$14 MDWY UW#QP C+$WW*
16. United States - *L3+1 3C5W 1BR6 45B1Y LGF55*

CD-32

LUNAR - C

KODY NAZWA POZIOMU
MEBBHKSBAL
SECURITY ZONE
MFDCRHOCCS
COOLING CHAMBER
WJRICCDFEU
ENERGY DUCT
Spróbuj także wpisać: *BYL ERA*. Gra będzie łatwiejsza.

ATARI ST

BATTLE CHESS

Wciskając klawisze funkcyjne F1, F5, F6 i F10 zobaczysz animację figur.

BUBBLE BOBBLE

Jak zapewne wiesz, na końcu jest dosyć duży potwór, z którym nie tak łatwo sobie poradzić. Żeby go unicestwić, musisz wytworzyć dużą ilość bąbelków. Po szczęśliwym ukończeniu tej planszy niektóre bąbelki zmieniają się w owoce.

LEMMINGS 2

Wystrzel z łuku strzałę i gdy będzie ona w powietrzu naciśnij klawisz Esc. Spowoduje to restart poziomu. Teraz będziesz miał tylu łuczników, ilu miałeś na początku gry. Trik ten można stosować także w przypadku innych tego typu broni.

NARCO POLICE

Korzystając z komendy DIR, uzyskasz spis wszystkich komend.

POWERMONGER

Pamiętaj, że handel poprawia nastroje mieszkańców wioski. Wykorzystuj więc to, gdy zamierzasz wcielić ich do armii, aby zdobyć wrogą wioskę lub wymusić podpisanie traktatu pokojowego korzystnego dla Ciebie. Jeżeli po raz kolejny przegrałeś w tej samej krainie, to idź do głównego menu i wybierz opcję "Play Random Land". Teraz po przejściu wylosowanej krainy, komputerowy przeciwnik uzna, że przeszedłeś tamtą wcześniejszą krainę, którą w rzeczywistości nie udało Ci się podbić.

WOLFCHILD

Przed rozpoczęciem gry wpisz hasło: THE PERFECT KISS. Efektem bę-

TRIKI



dzie nieskończona ilość broni i amunicji. Natomiast wpisanie: *SOULPSYCHEDELICIDE* da Ci nieskończoną ilość energii.

BARBARIAN 2

Kiedy pojawi się napis REPLICANTS, naciśnij klawisz T, a staniesz się nieśmiertelny.

CARDIAXX

Wciśnij pauzę i wpisz: *RACHEL*. Teraz naciśnij lewy Shift i H.

EDD THE DUCK

Efekt skakania po poziomach uzyskujesz przez wciskanie lewego przycisku myszki.

IMPOSSAMOLE

Podczas gry wciśnij spację, a wszystkie stworki znikną. Niestety, z tego triku można skorzystać tylko raz na każdym poziomie.

IVANHOE

Jeżeli chcesz się pozbyć wrogów, wpisz: *IT IS THE BEST*, a następnie wciśnij klawisz Delete.

KICK OFF 2

Jeżeli chcesz obronić rzut karny, nie poruszaj joystickiem w przód, tylko energicznie w lewo i w prawo.

KILLING CLOUD

Kod do poziomu dziesiątego:
CA2FG7E2

LEMMINGS

Wybrane kody:
10 - *MJJOLJCKCQ*
25 - *CEJHOFJJDQ*
40 - *CMNNNLKIEY*
55 - *OCANLLFHFW*
70 - *OJGMJLLGGL*
85 - *LFNGEKLFHK*
100 - *HLDOGMOEIR*
115 - *NHLNOFADJN*
120 - *FINLLFKIJS*

MIDNIGHT RESISTANCE

Jeżeli chcesz zaoszczędzić życie, wskocz do samochodu.

PREHISTORIK

Jeżeli chcesz dostać banana, uderz maczugą w napis level.

SHINOBI

Nieskończoną ilość kredytów uzyskuje się poprzez zatrzymanie gry i wpisanie: *LARSXVIII*

STORMLORD

Gdy pojawi się opcja wyboru roli, wpisz cztery razy słowo: ***DRAGONBRIDGE***. Teraz zatrzymaj grę i po naciśnięciu klawisza I staniesz się nieśmiertelny.

TOKI

Na ekranie tytułowym wpisz:*POORTOKI*. Teraz klawiszami funkcyjnymi od F1 do F6 możesz zmieniać poziomy.

TOYOTA CELICA

Jeżeli wypadniesz z trasy, jesteś zawsze ściągany na nią i masz doliczane dwadzieścia sekund kary. Żeby to ominąć, wystarczy wcisnąć klawisz Help podczas ściągania i kara nie będzie doliczona.

UNDER PRESSURE

W trakcie gry wpisz: *OCCAI THE NOO*. Teraz możesz korzystać z następujących klawiszy:
F1 - zmiana poziomów,
1-9 - zmiana uzbrojenia.

UNTOUCHABLES

Podczas gry zrób pauzę i wpisz następujące kody:
1 - *BRIDGE ROLLS*
2 - *MAC N ALLEY*
3 - *KID ZAPPING*
4/5 - *A NIT IN TIME*

WINGS OF DEATH

Podczas gry wpisz: *ST FOREVER*. Teraz możesz korzystając z poniższych klawiszy funkcyjnych dokonywać zmiany postaci:
F1 - w insekta,
F2 - w nietoperza,
F3 - w orła,
F4 - w smoka,
F5 - w gryfa.
Użycie poniższych klawiszy spowoduje wywołanie:
F6 - myśliwego,
F7 - niszczyciela,
F8 - tarczy ochronnej.
Wciśnięcie kolejnych dwóch klawiszy spowoduje:
F9 - włączenie autofire,
F10 - uzupełnienie energii.

C-64

ASTERIX

Przed naciśnięciem F3 wpisz: *POKE 9774,205*. Następnie wciśnij Enter. Efektem będzie nieskończona liczba żyć.

AUTOMANIA

Po wgraniu wpisz *POKE 22409,173* i wciśnij Enter, a później F3.

BART SIMPSON VS THE SPACE MUTANTS

W pierwszym etapie wejdź do sklepu z zabawkami i do przemysłowego, gdzie kupisz fajerwerki i inne przydatne rzeczy. Gdy spotkasz mężczyznę, zaatakuj go. Wykonując joystickiem ruch w dół, zdobędziesz noktowizor. Jeśli go zdepniesz, pozostanie po nim moneta.

BATTLE OF MIDWAY

Żeby uruchomić lotnictwo, najedź kursorem na swoje okręty i naciśnij klawisz P. Jeśli chcesz wygrać, musisz zatopić cztery duże japońskie lotniskowce. Pamiętaj, że Japończycy atakują Midway o 6.30.

BLAGGER

Wpisanie *POKE 3560,8* - nieśmiertelność.

BURNIN RUBBER

POKE 18432,173 - nieśmiertelność.

CHINA MINER

POKE 34623,234 - nieśmiertelność.

CHINA MINER 2

POKE 34624,234 - nieśmiertelność.

CHINA MINER 3

POKE 34625,234 - nieśmiertelność.

CHOPLIFTER

POKE 8011,173 - nieśmiertelność.

CRAZY KONG

POKE 30624,173 - nieśmiertelność.

CRYSTAL KINGDOM DIZZY

Żeby się zanużyć w wodzie, potrzebne są płetwy i butla z tlenem (OXYGEN TANK), a do zwiedzania podziemi - pochodnia (TORCH).

CROSSFIRE

POKE 27625,173 - nieśmiertelność.

CRYSTAL PALACE

Podskocz w lewym dolnym rogu ekranu, a otrzymasz 10.000 extra punktów.

DETECTIVE

W kuchni jest tajne przejście do piwnicy, a stamtąd do salonu. Z pokoju REVERENDA jest przejście do pokoju MAJORA. Klucz znaleziony w płaszczu otwiera pokój BENTLEYA i gabinet. Kod do sejfu: *21031919* lub *210319*. Książka - "101 Detective Stories".

ELVIRA

Przy bramie skręć w prawo. Znajdziesz tam siekierkę i tarczę.

FORT APOCALYPSE

POKE 36364,234 - nieśmiertelność.

FORT APOCALYPSE 2

POKE 36365,234 - nieśmiertelność.

FORT APOCALYPSE 3

POKE 36366,234 - nieśmiertelność.

FORT APOCALYPSE 4

POKE - 36367,234 - nieśmiertelność.

FROGGER

POKE 22341,173 - nieśmiertelność.

GALAGA

POKE 17388,173 - nieśmiertelność.

GALAXIONS

POKE 7065,230 - nieśmiertelność.

GALAXIONS 2

POKE 17288,165 - nieśmiertelność.

GHOST'N'GOBLINS

POKE 2945,173 - nieśmiertelność.

GHOSTBUSTERS

Konta bankowe:

IMIĘ	KOD	STAN KONTA
HL	*70204700*	23.800$
XXX	*99999996*	384.900$
HERBIE	*05250624*	504.500$
HERBIE	*22723124*	519.200$
PETER	*50338*	604.000$
bezimienny	*31222646*	999.900$

Na zakończenie chciałbym ponownie prosić wszystkich zainteresowanych o przysyłanie listów z propozycjami i oczywiście trikami. Szczególnie zwracam się z tym apelem do posiadaczy innych komputerów, niż Amiga, bowiem na ten komputer jest bardzo dużo trików. Nie oznacza to jednak, że jeżeli ktoś zna jakiś trik nie zamieszczony na naszych łamach, to ma go zachować dla siebie. Pamiętaj, że jeśli pomożesz Ty, to może i ktoś pomoże Tobie. Przesyłam pozdrowienia dla Michała Taciaka z Katowic, Marcina Podstawki z Polkowic i Dawida Reporta z Tarnowskich Gór za nadesłanie trików. Na tym kończę dzisiejszą część. Do zobaczenia za miesiąc.

YA



MARKET

KUPIĘ

Kupię numery: 1/93, 3-4/93, 7-8/93 Świata Gier Komputerowych. **Mirosław Pluta, ul. Kozielska 2, 48-303 Nysa (woj. opolskie).**

Kupię tanio Amigę 500 w dobrym stanie z rozszerzeniem pamięci do 1 MB RAM. **Robert Piotrowski, ul. Hubala 3/35, 05-120 Legionowo, tel. 774-49-83.**

Kupię nieuszkodzone kompakty amigowe działające na CD32. **Jarek Tomczuk, ul. Batalionów Chłopskich 3, 08-400 Garwolin, tel. 26-33.**

SPRZEDAM

Sprzedam wysyłkowo przełącznik firmy "AMICOM" AMIGA CDTV - AMIGA 500 dający 100 % zgodności z oprogramowaniem Amigi 500 i instrukcję montażu ze zdjęciami. Cena: 20 zł + koszty wysyłki. **Roman Gatz, Bydgoszcz 85-838, ul. Spokojna 9/4/4 tel.(0-52) 61-24-70**

Sprzedam Amigę 2000, 3MB RAM, sprzętowy emulator PC XT ze stacją 5.25 do PC, dyskietki, literatura. Cena 900 zł. Adres: **Nogal Arkadiusz, 85-791 Bydgoszcz, ul.Konfederatów Barskich 3/24, tel. 44-26-02.**

Sprzedam Amigę 500 1 MB, 2 x mysz, modulator TV, 180 dysków, 2 x disc box, bogata literatura (Amigowiec, Amiga, C&A) - 600 zł (6 mln zł). **Piotr Jędrasik, ul. Działkowa 95, 10-803 Olsztyn, tel. 27-10-68 (prosić Michała).**

Sprzedam Amigę 1200, HDD 80 MB (Maxtor), 250 dysków, FDD 5.25" (TOMS) + 50 dysków. Cena do uzgodnienia. **Dawid Wilk, 44-100 Gliwice, tel. 132-05-74.**

Sprzedam ACDTV (osprzęt), interface, przełącznik A500/CDTV, monitor 1084S, 180 dysków + 2 płyty CD + joy. Cena: 1150 zł (11.5 mln zł). Do uzgodnienia. **Marcin Boć, ul. Wiesława 13/3, 74-400 Dębno (woj. gorzowskie), tel. 095-60-29-41.**

Najnowsza wersja programu PD Spectrum Emulator 2.0 + 30 gier. 4 dyski - 9.90 zł (99 tys. zł) + k. p. **Tomasz Kozieł, ul. Nałkowskiej 4/70, 42-218 Częstochowa, tel. (034) 22-71-30.**

Sprzedam wszystkie numery (tylko w kompletach) ŚGK (28 zł), SS (22 zł) Gambler (18 zł), Gry Komputerowe (8 zł). **Tomasz Kuna, Os. XXX Lecia 127/17, 44-286 Wodzisław Śl., tel. 55-57-51.**

Sprzedam kartę muzyczną (PC) ADLIB (kolumny, 11 kanałów) - 1993 r. Cena: 70 zł (700 tys. zł). **Rafał Słomka, ul. Szpitalna 16/5, 33-100 Tarnów.**

Sprzedam mało używaną Amigę 500, 11 MB, modulator, pokrywa, oprogramowanie, joystick. Cena: 450 zł (4.5 mln zł). **Dariusz Radecki, ul. Wójtowska 7/91, 30-020 Kraków, tel. 33-76-50.**

Sprzedam Amigę 600 (gwarancja), pokrywa, pudełko na dyski, dyski, literatura. Cena: 700 zł (7 mln zł). **Piotr Barszczewski, ul. Grottgera 18b/9, 80-311 Gdańsk-Oliwa, tel. 52-64-39.**

Sprzedam grę oryginalną: Smuś - LK Avalon. Cena: 13 zł (130 tys. zł). **Piotr Rapacz, ul. Zwycięzców 34a/1, 68-200 Żary, tel. 38-67.**

Sprzedam C64, stacja 1541 II, cartridge, magnetofon, joystick, literatura, dyski i kasety. Cena: 300 zł (3 mln zł). **Wojtek Likos, ul. Nałkowskiej 4b/68, 43-100 Tychy.**

Sprzedam Amigę 1200 HD (nowa na gwarancji), 40 MB HDD, gry, programy, literatura. Cena: 1300 zł (13 mln zł). **Radosław Chudziak, ul. Rostworowskiego 29/7, 71-262 Szczecin.**

Sprzedam monitor do Amigi typ 1084S w bardzo dobrym stanie. Cena: 500 zł (5 mln zł). Zapaśnik **Krzysztof, 00-132 Warszawa, tel. 20-06-75.**

Sprzedam stację dysków 3.5" do Amigi, nieużywaną. Stan bardzo dobry. Cena ok. 150 zł (1.5 mln zł). **Paweł Wącior, Smyczkowa 4/29, 20-844 Lublin, tel. (81) 713-758.**

Sprzedam C64 II, magnetofon, 3 cartridge, joystick, pokrywa, ok. 200 gier. Cena: 150 zł (1.5 mln zł). Możliwość negocjacji ceny. **Leszek Traczyk, ul. Szkocka 95/15, 54-402 Wrocław, tel. 57-81-06.**

Sprzedam cartridge do Nintendo: Kage - 30 zł (300 tys. zł), Double Dragon III - 30 zł (300 tys. zł), D.J.Boy - 30 zł (300 tys. zł), Time Lord - 30 zł (300 tys. zł), Heroes Soccer - 20 zł (200 tys. zł), Duck Tales - 25 zł (250 tys. zł), 168 in 1 - 30 zł (300 tys. zł). **Artur Juczewski, ul. Pruszkowska 32, 05-816 Michałowice, tel. 53-70-51.**

Sprzedam Amigę 500, 1 MB, 1 rok, monitor 1084S, 100 dysków, joystick, mysz, disc box, mouse box, literatura. Okazja! Cena: 900 zł (9 mln zł). **Bartłomiej Łukomski, Spacerowa 56a, 26-200 Końskie, tel. (041) 12-35-63.**

Sprzedam PC/AT 286 Olivetti, 20 MHz, 1 MB RAM, HDD 42 MB, 1xFDD 1.44 MB, karta VGA, monitor kolor VGA - 1000 zł (10 mln zł), bez monitora - 500 zł (5 mln zł). **Krzysztof Banasik, ul. Jerzego 47, 04-424 Warszawa, tel. 611-81-85.**

Sprzedam lub wymienię oryginały: Franko, Canon Foder, Roster, Heimdal, Vabank oraz wiele innych (na Amigę). Kontakt listowny lub telefoniczny. **Piotr Gajowski, ul. Kołobrzeska 33c/5, 80-391 Gdańsk, tel. (058) 53-91-05 (po godz. 15.00).**

Sprzedam grę telewizyjną SP-60A typu Pegasus + kasety, pistolet itp. Cena z akcesoriami ok. 300 zł (3 mln zł) - do uzgodnienia. **Adam Lipiński, ul. Platona 1/44, 01-494 Warszawa, tel. 638-42-69 (w godz. 15.00 - 20.30).**

Sprzedam lub wymienię na dyski na Amigę 500 - 600 lub sprzedam za dogodne ceny komiksy TM-Semic. **Tomasz Poczatenko, ul. Zarembiny 19/18, 85-792 Bydgoszcz.**

Sprzedam Amigę 500 - 500 zł (5 mln zł), twardy dysk SCSI 20 MB - 250 zł (2.5 mln zł), stację 3.5" - 130 zł (1.3 mln zł). **Krzysztof Kubicki, ul. Podleśna 52/1b, 01-673 Warszawa, tel. 34-09-38.**

Sprzedaż modułów, obrazków w różnych formatach. Bardzo duży wybór. Po przesłaniu koperty i znaczka katalog gratis. **Marek Płócienník, ul. Pilczycka 81/9, 54-150 Wrocław.**

Super WB 2.1/3.0 po polsku - komunikacja, znaki, wydruki. Bogate: C/, libl., FFS, antyvir., extra obsługa! 7.5 zł (75 tys. zł). **Tomasz Isalski, ul. Nickla 131/3, Miechowice, tel. (0-3) 186-40-95.**

Sprzedam komputer Amiga 500, 1 MB, modulator, 50 dyskietek, joystick, literatura, ciekawe programy. **Marek Adamczyk, ul. Powstańców 108, 44-268 Jastrzębie, tel. 71-39-24 (po 17.00).**

Sprzedam A600 (gwarancja, stan idealny). Cena: 700 zł (7 mln zł). **Adam Trąbka, Molza 23, 14-105 Łukta.**

Sprzedam Amigę 500, 1 MB, mouse pad, ppokrywa, 20 dyskietek, sampler. Stan idealny. Cena: 490 zł (4.9 mln zł). **Roman Sakowski, ul. Kruszyńska 27, 85-448 Bydgoszcz, tel. 722-523.**

Sprzedam PC/AT 286 (12 MHz, 2 MB RAM, 43 MB HDD, 360 kB, Hercules mono mon., I/O) - 530 zł (5.3 mln zł) + CD Sony 350 43 mm - 280 zł (2.8 mln zł) lub całość zamienię na A500, A1200 lub CDTV. **Daniel Pierzecki, ul. Ułańska 16/26, 40-871 Katowice (1000-lecie).**

Sprzedam oryginalne gry na Amigę: Theme Park, Powermonger, Space Hulk, Harrier Assault, Innocent, Hired Guns. Tanio. **Tomasz Tippe, ul. Orkowicza 1/54, 10-684 Olsztyn, tel. 42-05-21.**

Sprzedam Atari 520ST w dobrym stanie z myszką i 50 dyskietkami. Cena: 350 (3.5 mln) zł. **Robert Piotrowski, ul. Hubala 3/35, 05-120 Legionowo, tel. 774-49-83.**

Sprzedam A500, 1 MB Chip/Fast, stację 3.5", 2 joysticki, mysz, modulator, pokrywa, mouse pad, literatura. Cena: 650 zł (6.5 mln zł). **Rafał Kiliman, ul. Wojska Polskiego 12/14, 66-620 Gubin.**

Sprzedam Amigę 500 z 1 MB, modulator, 2 joysticki, mouse pad, pokrywa, stacja dysków 5.25", disc box. Cena: 650 zł (6.5 mln zł). **Wojciech Słodki, ul. Pomorska 1c/14, 84-232 Rumia, tel. (058) 23-17-54.**

Sprzedam pakiet emulatorów (C64, Atari XL/XE, ZX Spectrum, Amstrad, Amiga) dla komputera PC. Cena: 15 zł (150 tys. zł) + koszty wysyłki. **Daniel Pastuszko, Iberyjska 4/2, 02-764 Warszawa, tel. (022) 42-62-61.**

Sprzedam programy PD na Amigę. **Mariusz Listowski, ul. Sobieskiego 17/8, 76-200 Słupsk, tel. 44-33-60.**

Sprzedam Amigę 500 z 1 MB RAM oraz modulator. Cena: 450 zł (4.5 mln zł). **Adam Banas, ul. M. Konopnickiej 12/9, 37-310 Nowa Sarzyna, tel. 588.**

Sprzedam 10 oryginalnych gier (nowych) na Atari XL/XE za 30 zł (300 tys. zł) - m. in. Kolony, AD. 2044, Jaffar, Op. Blod. **Tomasz Dewódzki, ul. PCK 1/17, 42-300 Myszków.**

Sprzedam gry na CD32: Heimdall 2 - 140 zł (1.4 mln zł), Uniwerse - 130 zł(1.3 mln zł), Banshee - 120 zł (1.2 mln zł), Rise of The Robot Liberation - 90 zł (900 tys. zł), Top Gear 2 - 150 zł (1.5 mln zł). **Tomasz Olszak, Wrzeciono 52/21, 01-956 Warszawa.**

Sprzedam: Amigę 3000 (25 MHz), 10 MB RAM, Kickstart 3.1, dysk twardy 105 MB (SCSI), stacja HD (1.76 MB) cyfrowy monitor DMC-A1438 LR (Sanyo 14" z regulowaną geometrią obrazu - 24 funkcje) za 2500 DM. Możliwość innych zestawień, np. A3000, 6 MB RAM, 105 MB HD, Kickstart 2.04, stacja HD (1.76 MB) bez monitora - 1800 DM lub pierwotny zestaw bez monitora za 2200 DM. **Krzysztof Nowicki, Bydgoszcz, tel. (052) 22-56-06.**

RÓŻNE

Komputerowy Klub K.M.B. nawiąże kontakt w celu wymiany oprogramowania PD i doświadczeń. **Aleksander Korcz, ul. Kasztanowa 5/2, 56-100 Wołków, tel. (Lubiąż) nr 31 (prosić Grześka, po godz. 19).**

Wymienię gry na Sega Mega Drive (Genesis) lub Nintendo albo Pegasus. **Adrian Rozenbaum, ul. Głów-na 38, 42-620 Nakło Śl., tel. 184-34-95 (po godz. 14).**

Chętnie nawiążę kontakt z osobą, która ma IBM PC z kartą grafiki CGA i Hercules. 100% odpowiedzi. **Krzysztof Bukiewicz, Os. Oświecenia 62/102, 61-209 Poznań, tel. 771-887.**

Poszukuję gry Frontier. Dzwońcie lub piszcie. 100% odpowiedzi. **Karol Siwek, ul. Porazińskiej 7/86, 85-792 Bydgoszcz, tel. 44-10-94 (po godz. 17.00).**

Odcinek dla BANKU

SKLEP ŚGK

Zamawiam w SKLEPIE ŚGK następujące

Lp.	TYTUŁ	egz.	cena

SUMA

Odcinek dla posiadacza rachunku

SKLEP ŚGK

Zamawiam w SKLEPIE ŚGK następujące

Lp.	TYTUŁ	egz.	cena

SUMA

Pokwitowanie dla wpłacającego

SKLEP ŚGK

Aby w SKLEPIE ŚGK zamówić wybraną pozycję, należy:

1. Prawidłowo wypełnić rubryki dotyczące zamawianych pozycji.
2. Podać czytelnie swój adres.
3. Wpłacić odpowiednią kwotę na konto P.W.H. "ALFIN" sp. z o.o.

Jednocześnie informujemy, że P.W.H. "ALFIN" nie będzie odpowiadać za problemy wynikłe z błędnego wypełnienia blankietu.

Termin realizacji zamówienia do czterech tygodni od daty otrzymania wpłaty.

W razie niejasności, czy jakichkolwiek opóźnień prosimy o zgłaszanie się na adres:

P.W.H. "ALFIN" sp. z o.o.
tel. 45-51-18, fax 22-64-03

PROPONUJEMY PÓŁROCZNĄ PRENUMERATĘ NASZYCH CZASOPISM: AMIGOWCA, ŚGK ORAZ DYSKIETEK PUBLIC DOMAIN, ROZPOCZYNAJĄCĄ SIĘ OD DOWOLNIE WYBRANEGO NUMERU. MOŻNA RÓWNIEŻ ZAMÓWIĆ ARCHIWALNE EGZEMPLARZE AMIGOWCA, ŚGK A TAKŻE DYSKÓW P.D.
OFERUJEMY NASTĘPUJĄCE NUMERY ARCHIWALNE:

AMIGOWIEC: 7-8, 9-10/93; 1, 2, 3, 4, 5, 6-7, 8, 9, 10, 11, 12/94
+
ŚGK: 9-10, 11-12/93, 2, 3, 4, 5, 6, 7-8, 9, 10, 11, 12/94
+
DYSKI PD: 1/92 do 12/92; A, B, C
+ 1, 2, 3-4, 5-6, 7-8, 9-10/93
+ 1, 2, 3, 4, 5, 6-7, 8, 9, 10, 11/94,

Jednocześnie informujemy, że P.W.H. "ALFIN" nie będzie odpowiadać za problemy wynikłe z błędnego wypełnienia blankietu.

W razie niejasności, czy jakichkolwiek opóźnień prosimy o zgłaszanie się na adres:

P.W.H. "ALFIN" sp. z o.o.
tel. 45-51-18, fax 22-64-03
ul. Świętojańska 2/7,
85-077 Bydgoszcz

I Aby zaprenumerować AMIGOWCA, ŚGK lub dyski Public Domain, należy:
1. Wybrać rodzaj prenumeraty i zaznaczyć, od którego numeru ma się rozpocząć.
2. Podać czytelnie swój adres na wszystkich odcinkach blankietu.
3. Wpłacić odpowiednią kwotę na nasze konto, tj.:
- Za 6 wydań AMIGOWCA lub ŚGK - 168 000 / 16.8 zł
- Za 12 wydań AMIGOWCA lub ŚGK - 336 000 / 33.6 zł od dowolnie wybranego numeru.
- 228 000 / 22.8 zł za 6 dyskietek Public Domain od dowolnie wybranego numeru.

II Aby otrzymać numery archiwalne:
1. AMIGOWCA, ŚGK lub zamówić dyskietki PD wystarczy wpłacić na nasze konto:
- 23 000 / 2.3 zł za 1 numer AMIGOWCA
- 23 000 / 2.3 zł za 1 numer ŚGK
- 48 000 / 4.8 zł za każdą dyskietkę PD
2. Podać czytelnie swój adres.
3. Zaznaczyć na trzech odcinkach blankietu, które numery zamawiamy.

III Blankiet jest ważny do 15 marca 1995 roku.

Odcinek dla BANKU

Zamawiam prenumeratę **ŚGK** od numeru:

Zamawiam prenumeratę **AMIGOWCA** od numeru:

Zamawiam prenumeratę **Dysków P.D.** od numeru:

Zamówienie na numery archiwalne

TYTUŁ	Nr	EGZ	CENA

SUMA:

Odcinek dla posiadacza rachunku

Zamawiam prenumeratę **ŚGK** od numeru:

Zamawiam prenumeratę **AMIGOWCA** od numeru:

Zamawiam prenumeratę **Dysków P.D.** od numeru:

Zamówienie na numery archiwalne

TYTUŁ	Nr	EGZ	CENA

SUMA:

Pokwitowanie dla wpłacającego

Zamawiam prenumeratę **ŚGK** od numeru:

Zamawiam prenumeratę **AMIGOWCA** od numeru:

Zamawiam prenumeratę **Dysków P.D.** od numeru:

Zamówienie na numery archiwalne

TYTUŁ	Nr	EGZ	CENA

SUMA:

Pokwitowanie dla wpłacającego

zł ....

słownie

WPŁACAJĄCY
imię
nazwisko

ADRES

kod pocztowy

na rachunek:
Bank PKO S.A. w Bydgoszczy
5.09011-400933.9-2511-30-111.0

P.W.H. "ALFIN" sp. z o.o.
ul. Świętojańska 2/7
85-017 Bydgoszcz

Opłata

zł ....

podpis przyjmującego

Odcinek dla posiadacza rachunku

zł ....

słownie

WPŁACAJĄCY
imię
nazwisko

ADRES

kod pocztowy

na rachunek:
Bank PKO S.A. w Bydgoszczy
5.09011-400933.9-2511-30-111.0

P.W.H. "ALFIN" sp. z o.o.
ul. Świętojańska 2/7
85-017 Bydgoszcz

Opłata

zł ....

podpis przyjmującego

Odcinek dla BANKU

zł ....

słownie

WPŁACAJĄCY
imię
nazwisko

ADRES

kod pocztowy

na rachunek:
Bank PKO S.A. w Bydgoszczy
5.09011-400933.9-2511-30-111.0

P.W.H. "ALFIN" sp. z o.o.
ul. Świętojańska 2/7
85-017 Bydgoszcz

Opłata

zł ....

podpis przyjmującego

MARKET

Wystarczy wypełnić DRUKOWANYMI literami zamieszczony obok blankiet. Ogłoszenia mogą zamieszczać tylko osoby prywatne. Ważny jest tylko oryginalny, wycięty z czasopisma blankiet (NIE jego kserokopia!). Ogłoszenia dotyczące sprzedaży muszą zawierać cenę.

Uwaga! Prosimy zaznaczyć czasopismo w którym ma się ukazać ogłoszenie:

- ☐ **AMIGOWIEC**
- ☐ **Świat Gier Komputerowych**

BŁYSKAWICZNE DARMOWE OGŁOSZENIA sprzedam, kupię, wymienię

ZAPRASZAMY

imię nazwisko

miejsce zamieszkania

kod miejscowy

telefon, fax

UWAGI

UWAGA: OGŁOSZENIA NALEŻY PRZESYŁAĆ NA KARTACH POCZTOWYCH

Pokwitowanie dla wpłacającego

zł ....

słownie

WPŁACAJĄCY
imię
nazwisko

ADRES

kod pocztowy

na rachunek:
Bank PKO S.A. w Bydgoszczy
5.09011-400933.9-2511-30-111.0

P.W.H. "ALFIN" sp. z o.o.
ul. Świętojańska 2/7
85-017 Bydgoszcz

Opłata

zł ....

podpis przyjmującego

Odcinek dla posiadacza rachunku

zł ....

słownie

WPŁACAJĄCY
imię
nazwisko

ADRES

kod pocztowy

na rachunek:
Bank PKO S.A. w Bydgoszczy
5.09011-400933.9-2511-30-111.0

P.W.H. "ALFIN" sp. z o.o.
ul. Świętojańska 2/7
85-017 Bydgoszcz

Opłata

zł ....

podpis przyjmującego

Odcinek dla BANKU

zł ....

słownie

WPŁACAJĄCY
imię
nazwisko

ADRES

kod pocztowy

na rachunek:
Bank PKO S.A. w Bydgoszczy
5.09011-400933.9-2511-30-111.0

P.W.H. "ALFIN" sp. z o.o.
ul. Świętojańska 2/7
85-017 Bydgoszcz

Opłata

zł ....

podpis przyjmującego

SEPTIMA COMPUTER

Instalujemy kompletne systemy
DTP i Video
Oficjalny reseller Commodore™

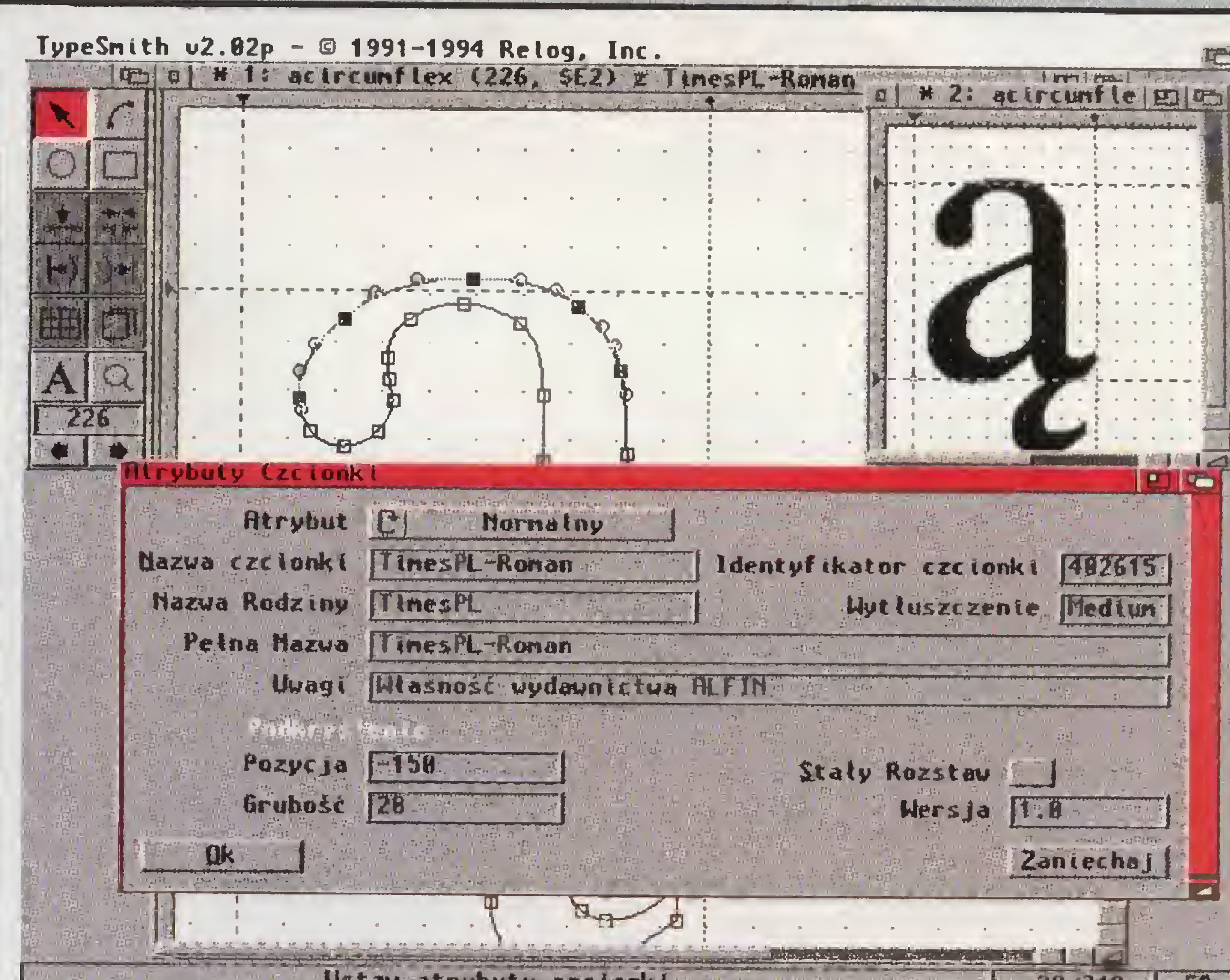
ul. Świętojańska 2/7
85-017 Bydgoszcz
tel. 45-50-16, fax 22-64-03
(9^{00}-16^{00}) poniedziałek - piątek



Oferujemy jeden z najlepszych programów do składu komputerowego. Wersja ta została napisana praktycznie od nowa, bazując jednak na wieloletnim doświadczeniu firmy. Przeanalizowano wszystkie istniejące programy do składu z różnych platform systemowych, takich jak: MS DOS/Windows, Macintosh, Amiga i UNIX. Dało to podstawę do stworzenia programu, o którym marzył każdy użytkownik. Program usprawniono we wszelkich możliwych zakresach. Komunikacja z użytkownikiem została zorganizowana tak aby maksymalnie ułatwić pracę. Wprowadzono tzw. Tool Bar, czyli pasek z najczęściej używanymi operacjami. Dodano nieograniczoną liczbę anulowania wykonanych poleceń. Umożliwiono również wczytanie dokumentów utworzonych w programie ProPage. Uproszczono korzystanie z różnego rodzaju czcionek z możliwością ich przeglądania przed wczytaniem, a także procentowym ustaleniem rozciągnięcia i spłaszczenia. Dodano automatyczne indeksy, przypisy i tworzenie tabel, przerobiono sterowniki umożliwiające wczytywanie niezwykłej wręcz liczby formatów tekstów, grafik, czy nawet całych dokumentów, wielobarwna prezentacja grafik, kotwiczenie obiektów w tekście, definiowanie stylów dla pojedynczych stron. Proste w definiowaniu pozycje tabulatorów, możliwość tworzenia ramek z grafiką o dowolnym kształcie, wiele sposobów wypełniania stworzonych, jak i zaimportowanych obiektów. Pełna zgodność z ARexxem.
Program powinien być dostępny w wersji angielskiej od końca września roku 1994. Wersja polska będzie parę miesięcy później z polskimi komunikatami jak i pomocą, oraz obszerną instrukcją. Naturalnie dostępne będą również polskie słowniki: ortograficzny, przeniesień i 64 polskie czcionki.

Page Stream 3.0

900 zł



Oferujemy profesjonalny edytor czcionek wektorowych z możliwością tworzenia i edycji czcionek w formatach PostScript Type 1, Compugraphic Intellifont i Soft-Logik DMF. Zawiera opcję śledzenia obrysów, tworzenia przeglądówek i wskazówek (Hinting) oraz edycję tabel kerningu. Program dostępny jest w polskiej wersji językowej.

*type*SMITH 2.5

400 zł

AMIGA 4000



Komputer High-End w rodzinie Amig o party na procesorze 68030 lub 68040 (20 MIPS). Możliwość swobodnego stosowania rozszerzeń sprzętowych dzięki slotom ZORRO III. Dostarczany w dowolnej konfiguracji wg. życzenia Klienta. **na tel.**

AMIGA 1200



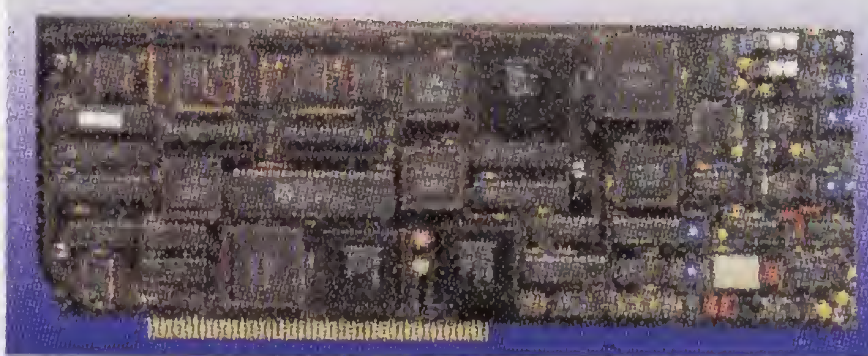
W pełni 32-bitowy komputer domowy. Pamięć 2 MB RAM (Rozszerzalna do 10 MB), 262000 kolorów, wyjście RGB i TV. Niezastąpiony w domowej obróbce video. **na tel.**

AMIGA CD32



Pierwsza 32-bitowa konsola do gier video z wbudowanym napędem CD-ROM. Możliwość wykorzystania jako odtwarzacz audio CD i video (MPEG). **na tel.**

Video System



Personal Animation Recorder
Profesjonalna karta video do odtwarzania (nagrywanie z osobno dostępnym digitizerem) w czasie rzeczywistym 24-bitowych animacji. Czyni zbędnym magnetowid do zgrywania poklatkowego. Wyjścia Betacam, SVHS i CVBS, oraz wejście genlocka. **od 7600 zł**

Sunrize AD 516
Profesjonalna karta audio do Amigi 2000/3000/4000. Pozwala na nagrywanie dźwięku na 8 kanałach jednocześnie z rozdzielczością 16 bitów przy częstotliwości próbkowania do 48 kHz. Wejście SMPTE. Dołączone profesjonalne oprogramowanie. **od 3900 zł**

Opal Vision
24 bitowa karta telewizyjna. Przy pełnym wyposażeniu umożliwia miksowanie obrazów i dźwięków z wielu źródeł z wykorzystaniem efektów specjalnych. **na tel.**

Akcesoria DTP

PICCOLO SD64
64-bitowa karta graficzna ZORRO II/III wyposażona w 2/4 MB RAM. Rozdzielczość do 1600 x 1200 w 8 bitach. Zgodna ze standardem EGS. Opcjonalny moduł video uaktywniający wyjścia SVHS i CVBS. **od 1400 zł**

Fastlane Z3
Kontroler FAST SCSI ZORRO III + karta rozszerzenia pamięci 0-256 MB. Szybkość komunikacji ze złączem<=20 MB/s
Szybkość pracy z dyskiem <=10 MB/s (synchronicznie) lub <=7 MB/s (asynchro.) **od 1020 zł**

Skanery Serii EPSON GT 6500/8000
Bardzo dobre stacjonarne skanery kolorowe formatu A4. Skanują w jednym przebiegu zapewniając dużą ostrość i wspaniałą jakość kolorów. Maksymalna rozdzielczość 800 dpi. Opcjonalna możliwość dołączenia przystawki do slajdów i automatycznego podajnika materiałów do skanowania - idealne dla potrzeb OCR. Wbudowane korekcje gamma, ostrości i regulowany poziom jasności. **od 2500 zł**

Oprogramowanie do skanowania PicoScan
Pozwala na podłączenie i korzystanie z dowolnych skanerów przez złącze SCSI i Centronics. Działa w 24 bitowym systemie EGS. Można podłączyć pod menu programu PicoPainter. **590 zł**

wszystko dla AMIGI 1200

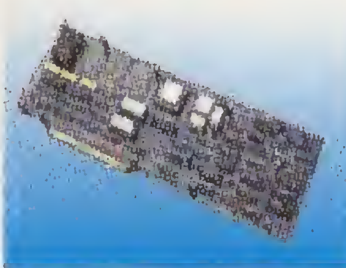
AT-ONCE CLASSIC
Sprzętowy emulator komputera IBM PC/AT do Amigi 500. Działa z dowolnymi dyskami twardymi zakładając na nich partycje MS-DOS. Funkcjonuje w wielozadaniowości. **120 zł**

MTec A1204
Rozszerzenie pamięci 4 MB wyposażone w koprocesor MC 68881/14 MHz i zegar czasu rzeczywistego. 80% przyrostu szybkości względem A1200 z 2 MB CHIP. **560 zł**

MTec A1230/28 RTC
Karta turbo - MC 68030/28MHz z MMU, 0/1/2/4/8 MB RAM (moduł 72-pin), koprocesor (PGA lub PLCC) i zegar czasu rzecz. Opcjonalnie dołączany kontroler SCSI. **od 550 zł**

MTec A1230/40RTC
Karta turbo - MC 68030/40MHz z MMU, 0/1/2/4/8 MB RAM (moduł 72-pin), koprocesor (PGA lub PLCC) i zegar czasu rzecz. **od 700 zł**

Ariadne



Karta sieciowa Ethernet ZORRO II wyposażona w 32K-bufor, 10-Base-2 i 10-Base-T, 2 dodatkowe złącza Centronics i podstawka pod BOOT-ROM; oraz sieć niskobudżetowa funkcjonująca na zasadzie transmisji poprzez złącze równoległe. Współpracuje z Ariadne. Pakiety zawierają oprogramowanie sieciowe Envoy i sterownik do Parneta. **1000 zł**

Cyberstorm



Karta procesorowa do Amigi 3000/4000 dostępna w wersjach z MC 68040/40 MHz i 68060. Wyposażona dodatkowo w rozszerzenie RAM 0 -128 MB i złącze lokalne do modułu SCSI + Ethernet. **od 3500 zł**

OPROGRAMOWANIE	
Digi ton Soud Studio 2	39
Digi ton Soud Studio 2 + sampler mono	54
Digi ton Soud Studio 2 + sampler stereo	75
Digi ton Soud Studio 2 + sampler stereo pro	120
Super Memo	39
Firma	120
AMISłownik	18
Itagoras	od 14
Atlantyda	14
Karciarz	14
Bank Danych II	16
Kosztorys	70
Skarabeusz	14
Ortografia	16
NEWTEK Light Wave 3.2 PAL	1980
Real 3D v2.47 AMIGA	1390
Real 3D CLASSIC AMIGA	410
Real 3D WINDOWS	3450
TV - PAINT V.2.0	580
TV - PAINT V.3.0 (od października)	1890
IMAGE - FX.v1.5	590
IMAGE - FX/EGS/ dla posiadaczy karty GVP	210
ADPro PAL v.2.5	490
ADPro CONVERSION PACK	190
ADPro PRO CONTROL	240
ADPro EPSON SCANNER DRIVER	420
ADPro HP SCANJET IIc DRIVER	420
MORPHPLUS	470
CINEMORPH	150
OBI OBIECT INTERFACE	290
MEDIA POINT v 3.0	1150
SCALA MM 211	490
SCALA MM 300	1100
CygnusED prof v.3.5	270
Trueprint 24	190
SPRZĘT	
Genlock AX	398
Genlock AX-YC	545
Genlock AX-20	660
Generator Efektów GE-110	240
Matryca EP 200 RGB-YUV	610
Digi Lab 2.0	490
Video Korektor VZ-201	230
Tuner telewizyjny	305
EPSON LQ 100 drukarka	682

MICROVITEC



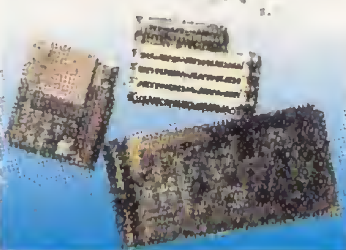
14 " monitor dla Amigi 1200/4000. Plamka 0.28, rozdzielczość 1024*768 non-interlace, ramka do 80 Hz, odchylanie poziome 15-50 kHz. Dołączona przelotówka Amiga RGB-VGA. Bardzo dobra jakość obrazu i kolorów. Spełnia normy MPR II. **od 1285 zł**

EPMLANT MAC/486 DX 40



Uniwersalny emulator Macintosha i PC 486 DX 40 MHz bazujący na karcie ZORRO II. Funkcjonuje w multitaskingu z aplikacjami amigowymi. Dobra współpraca z kartami graficznymi (np. z Piccolo czy Picasso). **na tel.**

WARP ENGINE



Karta procesorowa do Amigi 3000/4000 na procesorze MC 68040/40 MHz. Wyposażona w rozszerzenie RAM 0 -128 MB i kontroler FAST SCSI II. **4600 zł**

KICKSTART i WORKBENCH 3.1

W nowym systemie poprawiono wszystkie błędy, jest szybszy, dodano sterowniki CD-ROM i nowe biblioteki DataType.

dla A4000/3000	**320 zł**
dla A2000/500	**290 zł**
dla A1200	**320 zł**

!!!

Moduł SIMM 4MB	**510 zł**
FPU 68882/33 MHz	**150 zł**

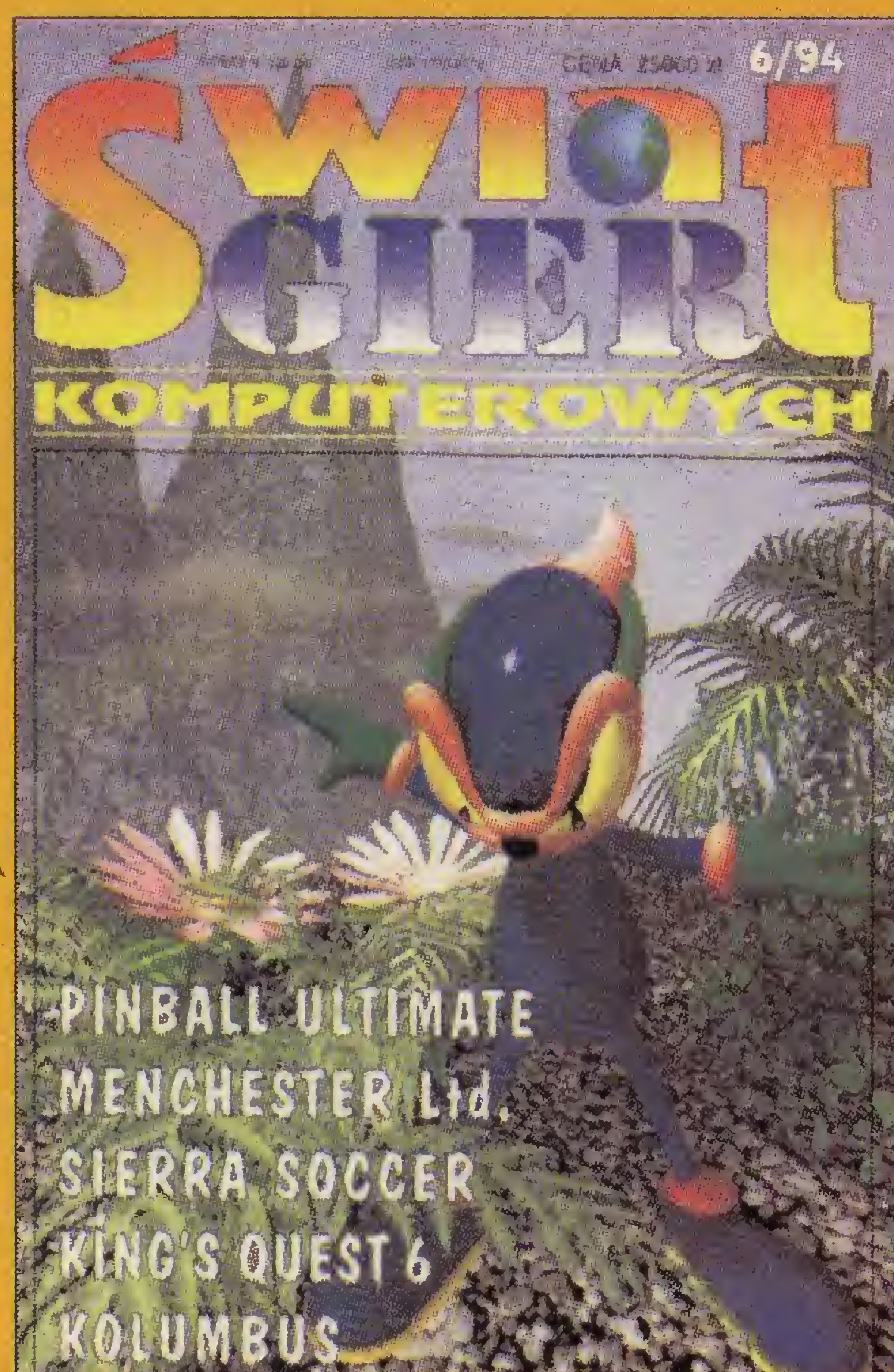
Prowadzimy sprzedaż wysyłkową za zaliczeniem. Do realizacji zamówienia wysyłkowo niezbędny jest kontakt telefoniczny. Do przesyłki doliczamy koszt wysyłki i pobrania.
Ceny zawierają podatek VAT. Ze względu na częste i nieprzewidziane zmiany kursu walut ceny mogą ulec zmianie.





TEN ZESTAW MOŻE BYĆ TWÓJ ZA JEDYNE 9 / 90 000 zł







KUPON WAŻNY DO 15 marca

KUPON 2/95

imię ....

nazwisko ....

adres ....

....



Swoje zamówienie naklej na kartę pocztową i wyślij na adres:

ALFIN
sp. z o.o.
ul. Świętojańska 2/7
85-077 Bydgoszcz
tel. 45-51-18
fax 22-64-03